NR INDEKSU: 346 543 ISSN 1506-4026

Nr 17/99 (23) • 11.08 - 24.08 To prostsze niż myślisz Dwutygodnik

Komputer ŚWIAT

Nasz adres online www.komputerswiat.pl

tylko 2,80 zł

Online
Co czytać w sieci?



Gazety codzienne w teście

Strona 46

Test sprzętu

Cała naprzód

18 popularnych dżojstików



Który najlepszy?

Strona 16

Poradnik

Zmniejszamy objętość plików



Strona 28

Dla ambitnych

Midi



Klawiatura zamiast fortepianu

Strona 52

30 wskazówek krok po kroku

Odczaruj Worda

- Ładne dokumenty
- Przyjemna praca
- Szybkie menu

Strona 8

Test gier



Zostań pilotem myśliwca z II wojny światowej



Symulatory lotu

Strona 56

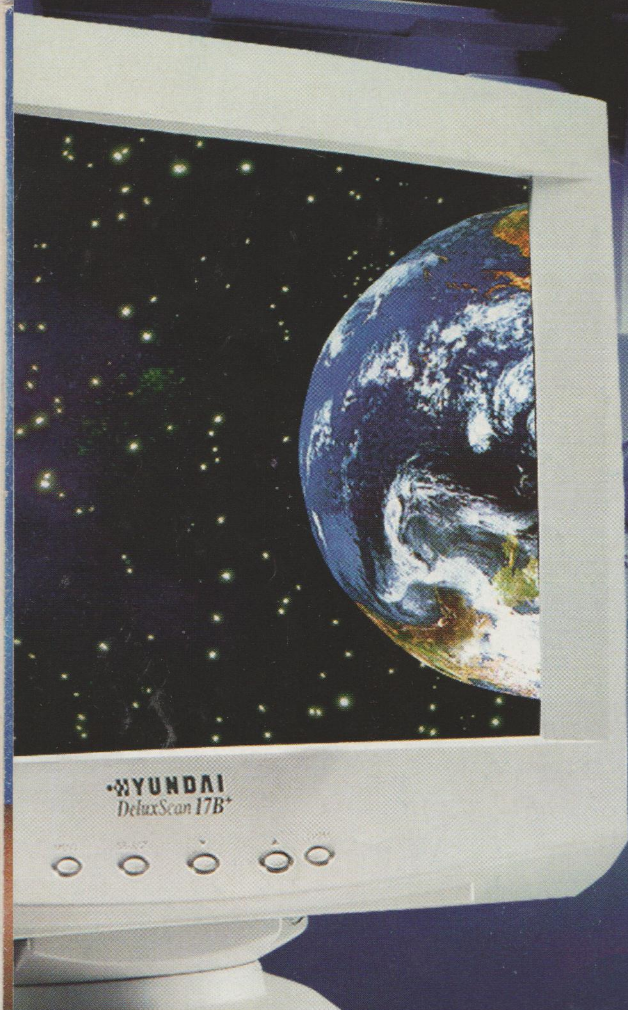


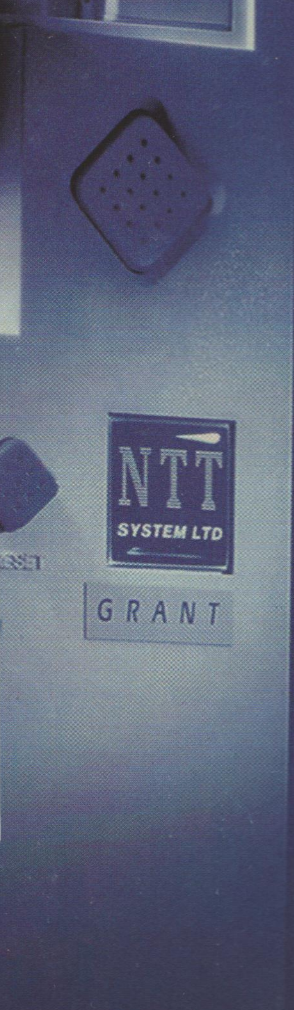
Hi-fi/Wideo/Foto: Programy do odtwarzania filmów DVD pod lupą

Strona 64

WSZYSTKIE KOMPUTERY ŚWIATA

NTT SYSTEM









THE INTEL INSIDE LOGO AND PENTIUM ARE REGISTERED TRADEMARK AND MMX IS A TRADEMARK OF INTEL CORPORATION

Dział Handlowy: NTT System Ltd.Warszawa ul. Osowska 84, tel./fax (022) 673 10 20, 610 97 80, 610 97 76, 610 51 61, 610 10 36 e-mail handlowy@ntt.com.pl Sklepy Firmowe: NTT Warszawa ul. Ostrzycka 2/4 tel. 813 57 40, NTT Pruszków Al. Wojska Polskiego 36a tel. 728 67 67, NTT Warszawa ul. Słowackiego 27/33, tel. (022) 832 15 77, NTT Warszawa Centrum Handlowe "LAND" paw. 47 ul. Wałbrzyska 11 tel. (022) 549 90 46, NTT - W.G.E. al. Niepodległości /Armii Ludowej pasaż Podziemny, tel. (022) 825 91 00 w. 104 Oddziały: NTT Bydgoszcz ul. Poniatowskiego 24 tel. (052) 340 12 30; 340 12 33; fax 346 00 55 NTT Białystok Al. 1000-lecia p.p. 4 tel. (085) 67 61 269 NTT Ruda Śląska ul. Kokotek 4 tel. (032) 248 00 30, 24 800 50, NTT Wrocław ul. Wystawowa 1 tel. (071) 348 42 21 do 28, wew. 523; fax:wew. 468, 523 NTT Kraków ul. J. Wybickiego 3a, tel. (012) 632 90 91, 632 90 93, 632 90 95, NTT Leszno ul. Szkolna 2 tel (065) 529 47 29, OFFICE DEPOT, tel. 0 800 22 800 , fax 0 800 20 222, Punkty Sprzedaży KEN: KEN Wrocław ul. Pretficza 37 tel. (071) 65 46 32 do 38; fax 65 46 39 KEN Bolesławiec ul. Mickiewicza 6 tel. (075) 732 65 52 KEN Bydgoszcz ul. Grudziądzka 10 tel. (052) 79 14 69 KEN Olsztyn ul. Dąbrowszczaków 39 tel. (089) 534 96 63 KEN Opole ul. Ozimska 53 tel. (077) 54 42 28 KEN Poznań ul. Poznańska 1/3 tel. (061) 21 76 37 KEN Wrocław ul. Oławska 16 tel. (071) 34 312 27, Dostępne w sieci centrów zaopatrzenia Makro, OFFICE CENTRE, Warszawa Al. Jerozolimskie 184, tel (022) 668 19 90, fax 668-19-91 ZETO RZESZÓW - ul. Rejtana 55, (017) 862 9607, SiM KOSZALIN - ul. Modrzejewskiej 21a, (094) 341 17 25, ALBIT LESZNO - ul. Jeziorkowskiej 20, (065) 529 03 54 BIUROTECHNIKA S.A. WARSZAWA ul. Bema 59 a, (022) 632 95 37, JANTAD OSTRÓW MAZOWIECKI ul. Cegielniana 90 b, (021) 753 901 AMK KOMPUTER-SOCHACZEW ul. Chopina 145, (0601) 323 364, 3NET ELBLĄG ul.Kumieli 2, (055) 2327261, EMOPAR RZESZÓW ul. Jana III Sobieskiego, (017) 852 44 70, DALIMEX LUBLIN ul. Obywatelska 4, (081) 74 77 111, COMFIX - WARSZAWA ul. Conrada 21/11, (022) 669 64 36

NTT SYSTEM SP. Z O.O. POSIADA CERTYFIKAT JAKOŚCI ISO 9001

Komputer ŚWIAT od redaktorów



Mariusz Ziomecki



Wiesław Małecki

Drodzy Czytelnicy!

Można je kupić tuż za rogiem w kiosku, niektórzy dostają je wprost pod nosek, razem z poranną kawą, a inni zezują przez ramię współpasażerów w autobusie, aby podczytać co nieco o najważniejszych wydarzeniach z poprzedniego dnia. Ukochane gazety codzienne, jak wyglądałby nasz świat, gdyby ich nie było? Okazuje się jednak, że być może i z tym będziemy musieli się pogodzić. Rosnącym powodzeniem cieszą się bowiem internetowe wydania dzienników – skoro można włączyć komputer, kliknąć dwa razy myszką i... być znów na bieżąco, to po co tracić siły na wyprawę do kiosku. Internetowe wydania prasy codziennej przyciągają licznymi walorami: nie mną się w teczce, nie można wylać na nie kawy i są najczęściej szybszym medium niż ich papierowe siostry (jedna z witryn oferuje nawet informacje z ostatniej chwili!). Również łatwiej się po nich poruszać, dzięki szybkim wyszukiwarkom interesujących nas tematów. Nasz test porównawczy gazet codziennych online od str. 46.

Nie wszyscy jednak zamienią szelest gazetowego papieru i zapach jeszcze świeżej farby drukarskiej na szum wentylatorka...

Okładka: fot. Superbild/montaż Komputer ŚWIAT

Fot. Bulls/Pękra, rys. S. Paweł

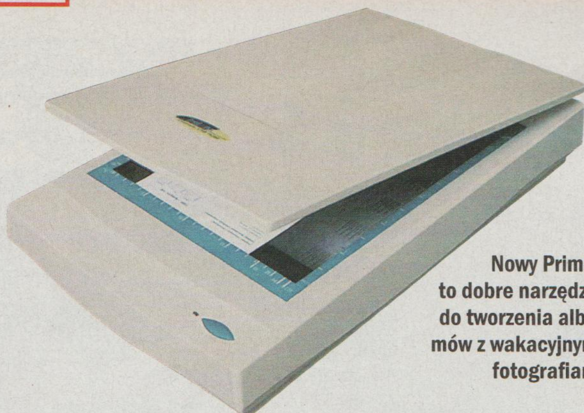
Prosto z dalekopisu

Serce jak kryształ

Komputer wielkości główki szpilki z procesorem jak ziarenko piasku - taką wizję przyszłości zaprezentowali kilka dni temu chemicy z uniwersytetu stanu Kalifornia w USA. Ich zdaniem jest ona realna, bo właśnie udało im się odkryć drogę do zupełnie nowej technologii produkcji 01 procesorów. Sercem nowej jednostki mają być, zamiast dzisiejszych silikonowych układów scalonych, rotaksany - mikroskopijne części o chemicznej strukturze kryształu. Jeden procesor, nie większy od ziarna piasku, będzie miał moc obliczeniową stu dzisiejszych, tych najszybszych - twierdzi szef zespołu badawczego profesor James Heath. Dodaje też, że rotaksany będą potrzebowały do pracy setki razy mniej energii, której dostarczą reakcje chemiczne zachodzące wewnątrz procesora. Teraz dla konstruktorów z Kalifornii największą przeszkodą w dalszej pracy jest konieczność zbudowania przewodów, które będą odpowiadały wielkością rotaksanom. Być może uda się zastosować do tego celu istniejące już bardzo cienkie rurki zbudowane z czystego węgla.

Merced - koniec eksperymentów

Firma Intel, jeden z największych na świecie producentów procesorów do komputerów, ogłosiła zakończenie badań swojego najnowszego produktu - 64-bitowego procesora Merced. Ma to być następca znanych wszystkim właścicielom pecetów procesorów z linii Pentium. Zdaniem przedstawicieli Intela Merced będzie co najmniej dwa razy szybszy od najsprawniejszych produkowanych obecnie jednostek. Pierwsze egzemplarze Merceda pojawią się na rynku w połowie przyszłego roku.

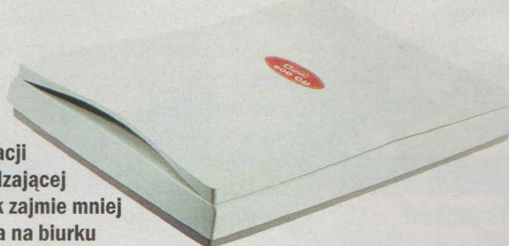


Nowy Primax to dobre narzędzie do tworzenia albumów z wakacyjnymi fotografiami

Specjaliści od obrazków

Ostatnio na naszym rynku pojawiły się dwie propozycje nowych 02 skanerów. Ich producenci: firmy Mustek i Primax zachowały umiar, jeżeli chodzi o cenę skanerów, co po wakacyjnych wydatkach może mieć spore znaczenie. W ScanExpressie 600 CU Mustek zastosował nowe rozwiązanie – zamiast systemu złożonego z kilku luster i soczewek zamontowano pojedynczy, niewielki system optyczny. Odchudziło to nieco urządzenie, które waży teraz niewiele ponad dwa kilogramy. Za pomocą nowego modelu Musteka można skanować niewielkie arkusze – do 30 cm długości i 20 szerokości. Skaner Primax Colorado 19200 to także urządzenie przeznaczone na użytek domowy. Za jego pomocą można przenieść do komputera dokumenty i zdjęcia w formacie A4, a dołączone oprogramowanie umożliwia tworzenie kartek pocztowych i kalendarzy. Skaner rozpoznaje tekst pisany w 36 językach, także po polsku. Oba produkty wyposażono w gniazda 03 USB.

Informacje:
AB SA
http://www.ab.com.pl
Veracomp
http://www.veracomp.com.pl
ceny:
Colorado 19200 – 399 zł
ScanExpress 600 CU – 458 zł



Po kuracji odchudzającej Mustek zajmie mniej miejsca na biurku

Nagrywanie jak na dłoni

Firma Freecom rozpoczęła sprzedaż nowego urządzenia, które pozwala na wielokrotne zapisywanie danych na tej samej płycie CD. Producent twierdzi, że Traveller CD-RW to najmniejsza nagrywarka na świecie. Istotnie trudno nazwać ją olbrzymem – dwa centymetry grubości i niecałe pół kilograma wagi. Można zatem śmiało zabrać ją nawet w dłuższą podróż. Pod względem sprawności Traveller nie różni się specjalnie od podobnych, choć większych rozmiarami, urządzeń na rynku. Nagrywanie odbywa się z czterokrotną prędkością, odtwarzanie – z dwudziestokrotną. Natomiast cena może przyprawić o zawrót głowy. 2400 złotych to prawie dwukrotnie więcej niż żądają za swoje nagrywarki inni producenci. W dodatku Freecom zapowiada, że Traveller ma możliwość podłączenia urządzenia za pośrednictwem aż czterech typów gniazd, ale nie wspomina o drobnym być może szczególe – do każdego złącza potrzebny jest osobny kabel. Nie ma ich niestety w komplecie, a na przykład za kabelek z wtykiem USB trzeba dodatkowo zapłacić, bagatela, ponad 300 złotych.

Informacje:
System 3000
tel.: (012) 4154914
http://www system3000.com.pl

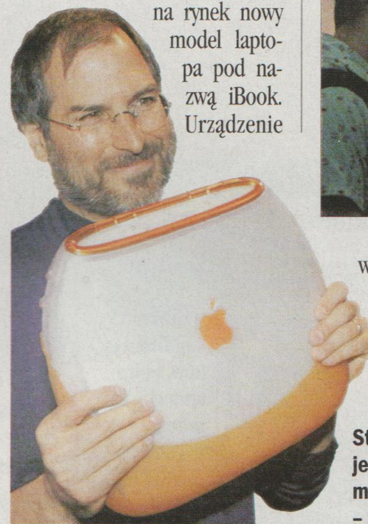


Traveller CD-RW jest lżejsza dla dłoni niż inne nagrywarki, ale znacznie od nich cięższa dla naszych portfeli

Modem zam

Mydelniczka – ta nazwa przylgnęła już chyba do ostatniej serii komputerów firmy Apple. Po biurkowym iMacu i stacji graficznej G3 producent spod znaku tęczowego jabłka wprowadza na rynek nowy model laptopa pod nazwą iBook. Urządzenie wyposażono w 12-calowy wyświetlacz oraz 04 napęd CD-ROM i modem do połączeń z internetem. Zupełnie nowym





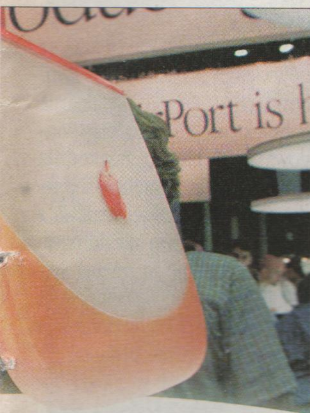
Steve Jobs, szef Apple'a, jest wyraźnie dumny z najmłodszego dziecka firmy – kolorowego iBooka

Komputerowe myszki bez kabla nie są już na naszym rynku sensacją. Jednak nowy cyfrowy gryzoń firmy Logitech ma jedną cechę, która odróżnia go od reszty rodziny: jest specjalistą w bieganiu z przeszkodami: Cordless MouseMan Wheel to mysz, która do komunikacji z komputerem wykorzystuje fale radiowe, a nie, jak jej kuzynki, promieniowanie podczerwone. Producent zapewnia, że dzięki takiemu rozwiązaniu żadne przeszkody nie zakłócą kontaktu MouseMana i peceta, falom radiowym nie

Czy te oczy

Od momentu pojawienia się na rynku cyfrowych kamer online internauci mogą nie tylko wymieniać uwagi na piśmie, ale także spojrzeć sobie wreszcie w oczy oddaleni nawet o tysiące kilometrów. Nic więc dziwnego, że cyfrowe kamery zdobywają coraz większą popularność. Zaletą jednej z nich, proponowanej od niedawna przez firmę California Computer, jest przede wszystkim niezbyt wygórowana cena: 390 złotych. Kamera ZOOM USB

iast mydła



pomysłem jest możliwość podłączenia iBooka do internetowej sieci za pomocą bezprzewodowego urządzenia o nazwie AirPort. Składa się ono z bazy podłączonej kablem do modemu oraz części dołączanej do laptopa, która spełnia funkcje nadajnika i odbiornika. Z bazą może się ona komunikować za pomocą fal radiowych na odległość do 45 metrów. Pierwsze modele nowych notebooków pojawią się w sprzedaży we wrześniu. Na Zachodzie będą kosztować prawie 1600 dolarów.

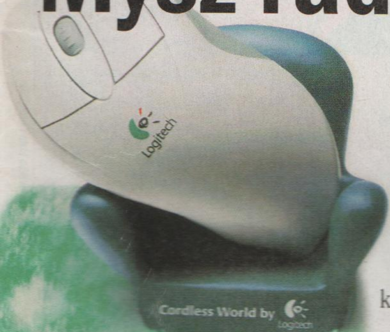
Inormacje:
http://www.apple.com.pl

Prognoza Komputer ŚWIATA



Konstruktorzy firmy Apple są konsekwentni w lansowaniu nowej linii stylistycznej macintoshów, a coraz więcej użytkowników zaczyna ją akceptować. Jednak niezależnie od wyglądu komputerów wielu klientom trudno przywyknąć do braku starej, poczciwej stacji dyskietek.

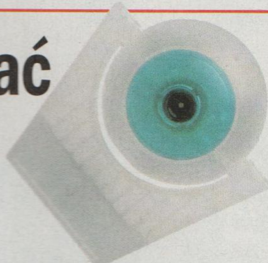
Mysz radiowa



przeszkodzi bowiem stojący na ich drodze kubek czy biurkowa lampa. To zatem idealne rozwiązanie dla wszystkich, którym do pracy niezbędny jest twórczy bałagan na biurku. Oczywiście pod warunkiem, że Cordless MouseMan nie pomyli fali i nie zacznie nagle tańczyć w rytm muzyki z radiowej stacji.

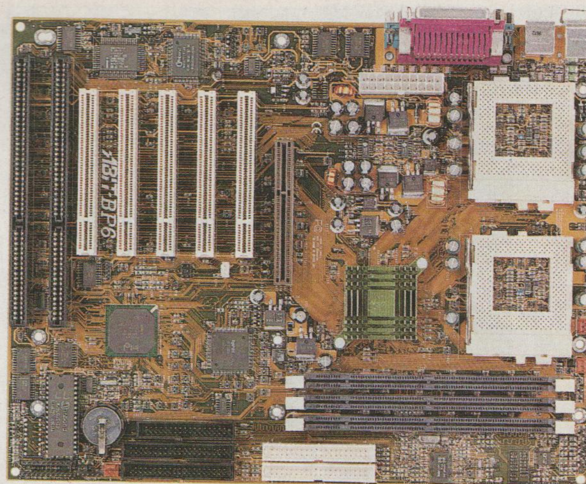
Informacje:
Tornado 2000 SA
tel.: (022) 8512401
www.tornado.com.pl

mogą kłamać



współpracuje z szybkim złączem USB i, zdaniem producenta, pozwala na przesyłanie przez internet kolorowego obrazu w czasie rzeczywistym. Wygodę używania mają zapewnić szerokie możliwości ustawienia obiektywu: 52 stopnie w płaszczyźnie poziomej i 45 w pionie. Trzeba jednak pamiętać, że do internetowych pogaduszek twarzą w twarz będzie potrzebny co najmniej komputer z procesorem Pentium 166, modem 56 kb/s oraz karta dźwiękowa wyposażona w funkcję full duplex, to znaczy możliwość przekazywania dźwięku w obie strony w tym samym czasie.

Informacje:
California Computer
tel.: (022) 6680200
http://www.california.pl



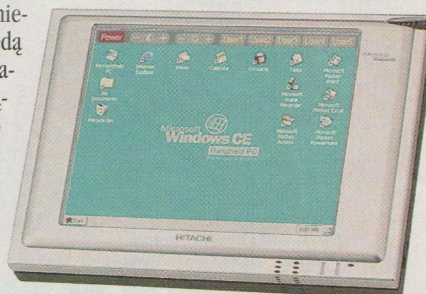
Płyta z dwoma procesorami to na naszym rynku rzadkość

A(m)bitna płyta

Pociąg, który składa się z dwóch lokomotyw, ma więcej mocy od tego, który ciągnie tylko jedna – tę dosyć prostą regułę tajwańska firma Abit postanowiła zastosować w rozwiązaniach do komputerów. Jej nowa 05 **płyta główna** BP6 przeznaczona jest do procesorów Intel Celeron – tańszych od Pentium produktów firmy Intel. Jednak na pokładzie BP6 znajdziemy aż dwa miejsca na procesory. W gniazdach można umieścić Celerony o prędkościach taktowania 466 MHz. Producent obiecuje, że taki duet będzie bardziej wydajny niż najszybsze pojedyncze procesory dostępne obecnie na rynku. Przy okazji szefowie Abita wybiegli nieco przed orkiestrę – najbardziej popularne dzisiaj na rynku systemy operacyjne Windows, z wyjątkiem wersji NT, nie potrafią bowiem obsługiwać płyt głównych z dwoma procesorami. Będzie to umożliwiał dopiero system Windows 2000.

Informacje:
http://www.abit.com
cena: ok. 680 złotych

Deska miła w dotyku



Komputery chcą być z nami coraz bliżej. Dokładnie na wyciągnięcie jednego palca

Być może już niedługo dzieci będą nosić do szkoły zamiast zeszytów urządzenia podobne do tego, które od niedawna sprzedaje japońska firma Hitachi. Hitachi Handheld PC to pecet, który składa się niemal wyłącznie z ekranu dotykowego – żadnych komputerowych myszek ani klawiatury. Na razie jego możliwości nie są zbyt wielkie – to po prostu rozbudowany notatnik i kalendarz. Wszystkie komendy użytkownik wydaje, dotykając palcem odpowiednich ikon na ekranie, a notatki sporządza używając specjalnego rysika. Handheld PC wykorzystuje w pracy system operacyjny Windows CE 3.0, znany już z palmtopów. Dzięki wbudowanemu modemowi peceta można podłączyć do internetu. Na razie jednak do szkoły będą go nosiły wyłącznie dzieci z zamożnych rodzin, bo raczej niewielu rodziców stać na kupno swoim pociechom zeszytu za prawie pięć tysięcy złotych.

Informacje:
http://www.hitachi.com

Co to właściwie jest...

01 procesor
To układ elektroniczny będący mózgiem komputera, jego centralna jednostka obliczeniowa. Wykonuje większość pracy, której efekty widzimy na ekranie monitora.

02 skaner
To urządzenie, które podłącza się do komputera. Pozwala komputerowi zapisać obraz – grafikę lub fotografię – w sposób dla niego zrozumiały (czyli zapisuje je w postaci plików graficznych na dysku twardym). Zazwyczaj do skanera producent dołącza specjalne oprogramowanie rozpoznające tekst. Dzięki niemu możemy wczytać do komputera np. maszynopis i bez czasochłonnego przepisywania przejść od razu do edycji dokumentu.

03 port USB
USB (od ang. Universal Serial Bus). Jest to nowy standard połączenia między komputerem a urządzeniami zewnętrznymi (skanerami, drukarkami, monitorami, myszkami itp.). Urządzenia USB nie potrzebują oddzielnego zasilacza, a ich instalacja jest banalnie prosta.`

04 napęd CD-ROM
Napęd CD-ROM umożliwia komputerowi odczytywanie płyt CD-ROM i odtwarzanie płyt kompaktowych. Podczas odczytu na dysk znajdujący się w napędzie CD-ROM pada światło lasera. Informacje o odbiciu promienia przekazywane są do komputera i w odpowiedni sposób interpretowane jako dane.

05 płyta główna
Płyta główna (ang. mainboard) to szkielet peceta. Do niej podłącza się wszytkie inne urządzenia, jak napędy dysków, stacje dyskietek czy twarde dyski. W niej też osadza się procesor, pamięci i karty rozszerzeń, np. graficzne, sieciowe czy dźwiękowe.

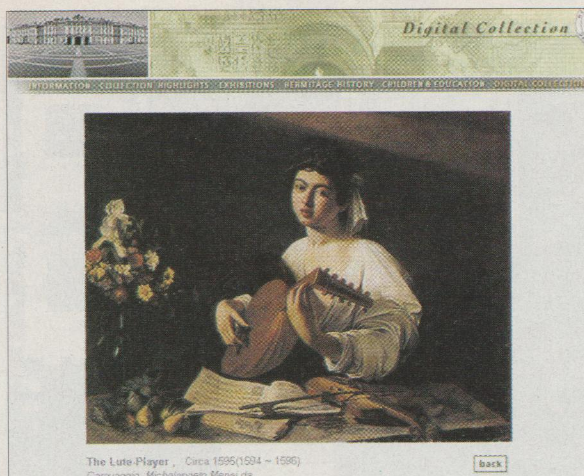
Prosto z dalekopisu

Szwedzi lepsi od Szwajcarów

Firma IBM opublikowała ranking banków, które najlepiej na świecie obsługują swoich klientów za pośrednictwem internetu. Badaniami objęto 45 największych banków. Okazało się, że Szwajcarzy, których banki cieszą się największą sławą, w ogóle nie zmieścili się w pierwszej dziesiątce. Na pierwszym miejscu jest amerykański Citibank, a następne trzy okupują, o dziwo, banki ze Szwecji na czele ze Swedbankiem. Jego szef Reinhold Geijer zapowiada, że w ciągu najbliższych dwóch lat ten bank stanie się największą tego typu instytucją w północnej Europie, a liczba klientów-internautów osiągnie milion. W Polsce do dzisiaj Citibank nie oferuje klientom obsługi za pośrednictwem internetu.

Panienka z komputera

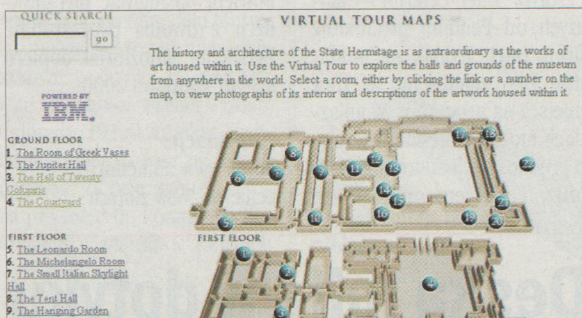
Już niedługo część panów, którzy zapragną umówić się na randkę z długonogą modelką dostrzeżoną na ekranie telewizora lub w internecie, spotka srogi zawód. Może się bowiem okazać, że obiekt ich westchnień żyje wyłącznie w pamięci dysku twardego komputera agencji mody Elite z Paryża. Ta jedna z największych firm na rynku mody zatrudniająca takie sławy, jak Cindy Crawford czy Naomi Campbell utworzyła filię o nazwie Illusion 2K. Będzie się ona zajmować tworzeniem za pomocą komputerów wirtualnych modelek. Cyfrowych panienek nie będzie można spotkać na przyjęciu, za to będą paradować po wybiegu w strojach najsłynniejszych projektantów. Oczywiście tylko na ekranie telewizora lub komputera. Koszt ich wynajęcia ma być nie mniejszy niż żywych modelek.



Reprodukcje dzieł mistrzów można kilkakrotnie powiększyć

Do muzeum bez biletu

Nie trzeba wcale jechać do Petersburga, żeby móc zachwycać się dziełami największych mistrzów malarstwa i rzeźby zgromadzonymi w słynnym muzeum Ermitaż. Kosztem ponad dwóch milionów dolarów udało się bowiem stworzyć cyfrową bibliotekę złożoną z dwóch tysięcy najcenniejszych eksponatów. Można je oglądać w postaci wysokiej jakości fotografii na stronie http://www.hermitagemuseum.org w sieci internetu. Do dyspozycji mamy kilkanaście sal muzealnych, a także katalog zbiorów ułożony według tytułów dzieł i nazwisk ich twórców. Możliwe jest wirtualne zwiedzanie poszczególnych ekspozycji. ■

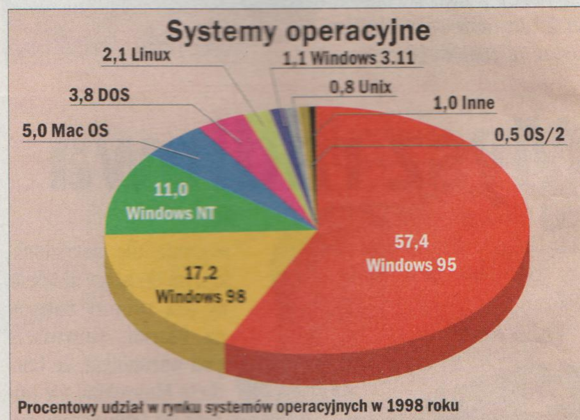


Przejrzysty plan pomoże w poruszaniu się po salach muzeum

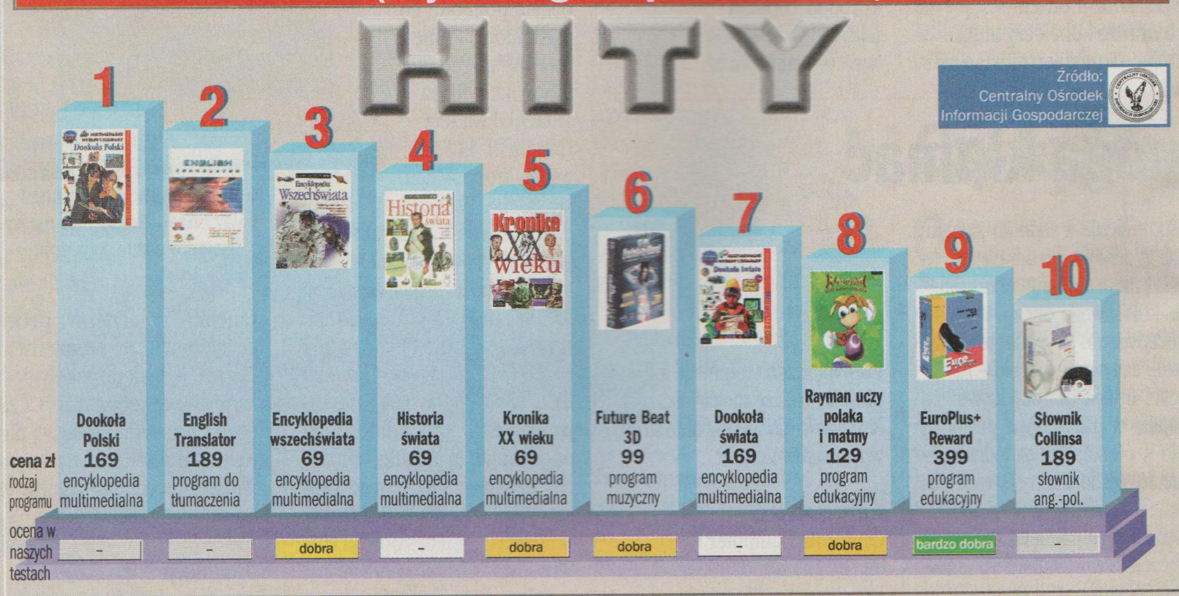
Windows 95 – pupilek

System operacyjny Windows 95 firmy Microsoft jest wciąż znacznie bardziej popularny niż jego młodszy brat – Windows 98. Tak wynika z badań rynku przeprowadzonych przez firmę International Data Corporation. Sprzedaż Windows 95 stanowiła w ubiegłym roku ponad 57 procent sprzedaży wszystkich systemów operacyjnych na świecie. Windows 98, który zajął drugie miejsce, mógł się pochwalić jedynie siedemnastoprocentowym udziałem w rynku. Na trzeciej pozycji znalazł się Windows NT, a na czwartej Mac OS – system operacyjny stosowany w komputerach macintosh. Analitycy zwracają uwagę na fakt, że system Windows 98 kupują przede wszystkim użytkownicy domowych pecetów, natomiast firmy mają większe zaufanie do obecnego na rynku już od czterech lat Windows 95. Poza tym kupno nowego systemu operacyjnego to w wypadku większych przedsiębiorstw spory wydatek i wiele z nich woli zaczekać ze zmianą na pojawienie się Microsoft Windows 2000. W pewnym sensie perspektywa pojawienia się Windows 2000 bardzo zaszkodziła sprzedaży Windows 98 – twierdzi Dan Kuznietzky, analityk z IDC. – Wiele firm nie ukrywa, że woli zaczekać ze zmianą systemu operacyjnego na przełom wieków. Wierzą, że w przyszłym roku programy nie będą już zagrożone błędami w związku z mylną interpretacją daty.

Niestety, nie udało się ustalić, czy w Polsce Windows 95 trzyma się tak samo dobrze, jak na całym świecie. Kierownictwo oddziału Microsoft w naszym kraju oficjalnie odmówiło podania wyników sprzedaży systemów Windows w ubiegłym roku. ■



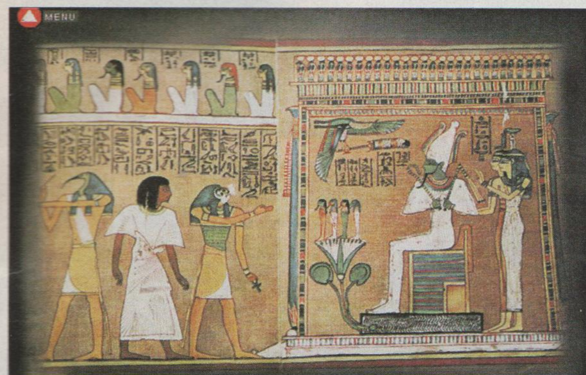
Procentowy udział w rynku systemów operacyjnych w 1998 roku



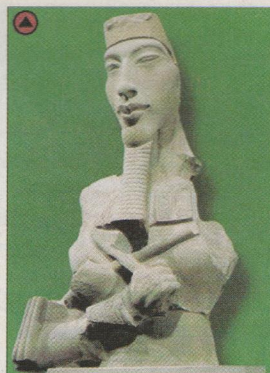


U stóp piramid

Wycieczka w daleką przeszłość za pomocą multimedialnego programu komputerowego to niezły pomysł. Jednak to, czy taka wyprawa okaże się udana, zależy w dużej mierze od tego, jak spiszą się przewodnicy. W wypadku Wielkiej Encyklopedii Kultur Starożytnych i jej pierwszej części zatytułowanej Egipt wydawca – firma Fogra Multimedia – dobrał przewodnika chyba nie najlepiej. Możemy razem z nim zwiedzić na przykład piramidy lub wnętrze egipskiej świątyni. Za każdym razem jednak, gdy zechcemy przenieść się w inne miejsce starożytnego Egiptu przewodnik zapędzi nas uparcie na miejsce pierwszej zbiórki (czytaj: do głównego menu programu). Niebagatelnym atutem programu jest z pewnością jego cena – 49 złotych. To jednak za mało, by Encyklopedia Kultur Starożytnych mogła w teście Komputer ŚWIATA zająć znaczącą pozycję.



Program oprowadzi nas po wnętrzu egipskiej piramidy


Galeria jest pełna rzeźb

Wyniki testu		19. Miejsce	
Nazwa encyklopedii		Wielka Encyklopedia Kultur Starożytnych – Egipt	
Producent Dystrybutor Telefon kontaktowy	Waga	Fogra Multimedia NTT System (022) 6105161	Ocena
Serwis	**10%**		**2,80**
Serwis telefoniczny	3%	(012) 4222895	4
Serwis online	2%	polski, słaby (www.multimedia.fogra.com.pl)	3
Pomoc w programie	5%	mierna	2
Instalacja/podręcznik	**14%**		**4,07**
Wym. sprzętowe (procesor, pamięć RAM)	4%	Pentium, 16 MB	3
Ilość zajm. miejsca na twardym dysku	4%	0 MB	6
Odinstalowanie/pozostałości	2%	używa CD-ROM-u	6
Jakość/język podręcznika	2%	brak	1
Wybór podczas instalacji	1%	brak	1
Automatyczny start	1%	jest	6
Korzystanie z programu	**34%**		**3,50**
Język programu	10%	polski	6
Obsługa	6%	prosta	4
Wyszukiwanie informacji	5%	prymitywne	2
Uporządkowanie materiału	3%	rozbudowane	4
Interaktywność	3%	quiz	2
Połączenia haseł między sobą	2%	brak	1
Drukowanie	2%	niemożliwe	1
Przerzucanie danych do innych programów	2%	niemożliwe	1
Spis filmów, ilustracji, muzyki	1%	brak	1
Informacje	**19%**		**3,05**
Teksty informacyjne	8%	dostateczne	3
Aktualność haseł	5%	dobra	4
Liczba haseł	4%	ok. 230	3
Adresy internetowe z dalszymi infor.	2%	brak	1
Multimedia	**20%**		**2,75**
Oprawa graficzna	5%	poprawna	4
Liczba/jakość zdjęć	5%	ok. 500/dostateczna	3
Liczba/jakość filmów wideo i animacji	5%	32/dostateczna	2
Oprawa dźwiękowa	5%	mierna	2
Inne	**3%**		**1,00**
Aktualizacja przez internet	2%	niemożliwa	1
Aktualizacja przez sprzedawcę	1%	niemożliwa	1
Ocena pośrednia	**100%**		**3,20**
Punkty dodatnie/ujemne		powolne działanie programu	-0,1
Ocena jakości			**3,10**
Jakość		dostateczna	
Cena/Jakość		celująca	
Cena		49 zł	
Cena/Jakość – sposób wyliczenia		49/3,10 = 15,80	

NA PLUSIE

Intel Pentium – ceny w dół

Skutki zaciętej konkurencji na rynku procesorów do komputerów nas, klientów, mogą tylko cieszyć. Firma Advanced Micro Devices swoje najnowsze produkty – procesory z serii K7 (Athlon) – sprzedaje w cenach od ponad trzystu do prawie siedmiuset dolarów. To wciąż dosyć drogo, ale AMD swoją ofertą zmusił największego konkurenta, firmę Intel, do obniżenia cen procesorów z serii Pentium III. Według Łukasza Kowalika z polskiego przedstawicielstwa Intela u nas ceny Pentium III 450, 500 i 550 MHz będą się wahać od 900 do 2,5 tysiąca złotych. Nie wiadomo – kupować już teraz czy też czekać na kolejne, spodziewane obniżki cen.

+

NA MINUSIE

Wirusy w ofensywie

Plaga komputerowych wirusów bynajmniej nie słabnie. Gorzej – ich ataki powodują coraz więcej szkód w komputerach. Te niewesołe wnioski płyną z raportu opublikowanego przez instytut International Computer Security Association, który zajmuje się bezpieczeństwem danych komputerowych. W ponad połowie zbadanych przedsiębiorstw pojedynczy wirus przynajmniej raz atakował co najmniej 25 komputerów, niszcząc istotne dane. W dodatku coraz więcej wirusów przenosi się przez internet. W ubiegłym roku przez pocztę elektroniczną zaraziło się 32 procent pecetów. W pierwszej połowie 1999 roku – już ponad połowa.

–

Ploteczki z branży



Turniej miast w USA

Amerykański Instytut Milkena przeprowadził badania ponad trzystu miast w USA po to, by wyłonić spośród nich złotą dziesiątkę ośrodków o największej liczbie znaczących firm z branży elektronicznej, telekomunikacyjnej i informatycznej. Okazuje się, że pierwsze miejsce na liście nie przypadło żadnej z wielkich metropolii Stanów Zjednoczonych, ale położonemu w Kalifornii San Jose. To tam mają swoje główne siedziby tacy giganci, jak Hewlett-Packard – producent komputerów i drukarek, Yahoo! – jeden z największych dostawców internetu oraz Intel – znany producent procesorów do pecetów. Na drugim miejscu znalazło się Dallas dzięki obecności w tym mieście głównych kwater firm telekomunikacyjnych – Nortela, Ericssona i Fujitsu. Zaledwie trzecim miejscem musiało zadowolić się Los Angeles, na czwartym wylądował Boston, na piątym zaś Seattle – siedziba koncernu Boeing. Ciekawe, jak wyglądałoby takie zestawienie sporządzone w kraju nad Wisłą.

AMD bez pierwszego oficera

Po wprowadzeniu do sprzedaży procesorów z serii K7 Athlon firma Advanced Micro Devices stoi wreszcie przed realną szansą dogonienia swojego największego rywala – firmy Intel. I dlatego wszystkich zdziwiła wiadomość o odejściu z AMD jej głównego dyrektora Atiqa Razy'ego, współtwórcy procesora Athlon, genialnego dziecka AMD. Raza powiedział jedynie, że jego zejście z pokładu AMD ma wyłącznie przyczyny osobiste.

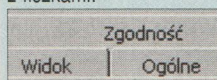
Drogowskaz

Co to właściwie jest...

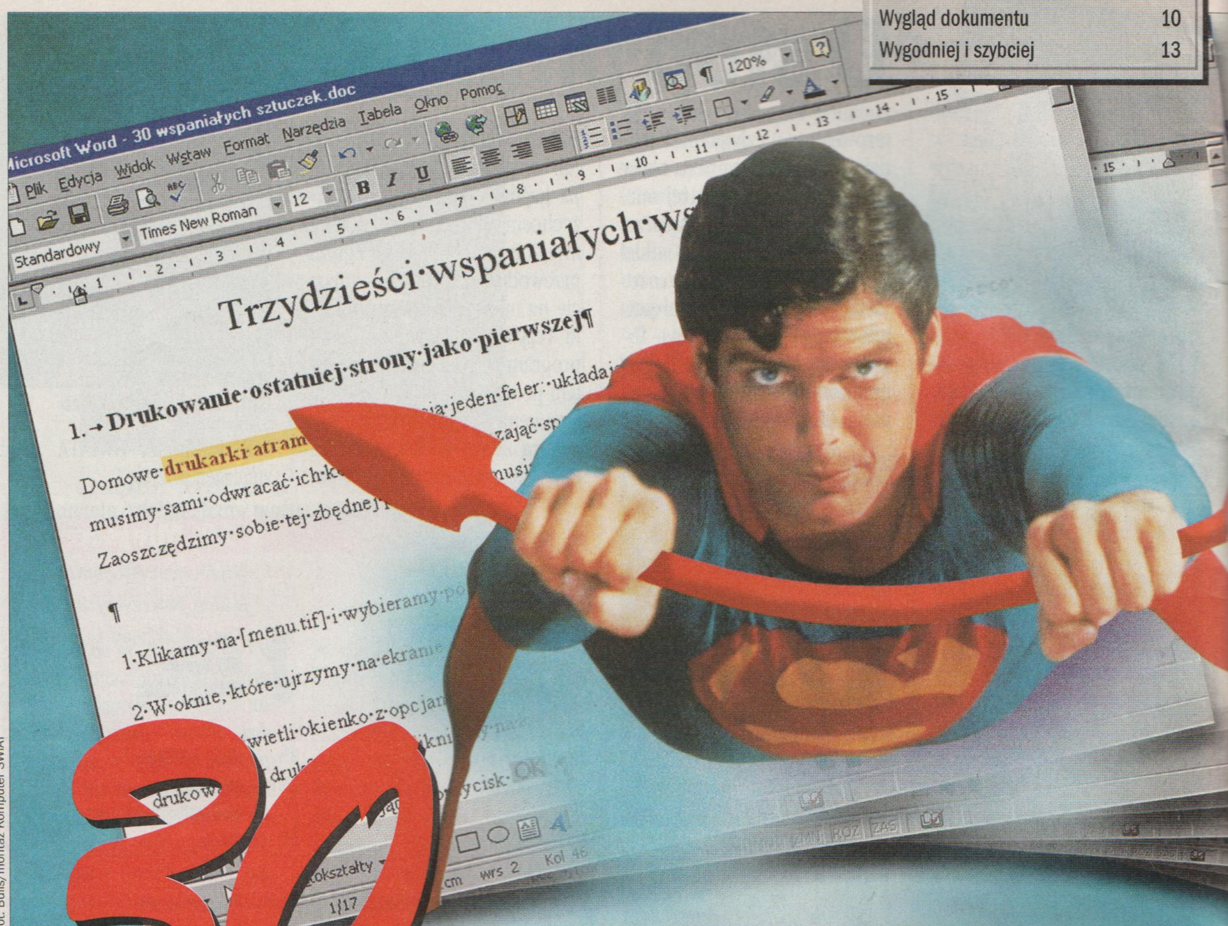
01 drukarka atramentowa
Drukarka to podłączane do komputera urządzenie, które pobiera z niego dane (grafikę lub tekst), by następnie odwzorować je na kartce papieru. Drukarka atramentowa (popularnie zwana plujką) do drukowania używa atramentu, a dokładnie jego mikroskopijnych kropli, które wystrzeliwuje na papier. Cała tajemnica druku kryje się w głowicy drukarki, której namagnesowane talerze kierują atrament w odpowiednie miejsca na papierze.

02 dokument
Owoc naszej pracy z programem, który możemy nazwać, zapisać na dysku twardym czy dyskietce, a następnie ponownie odczytać. Mówiąc dokument, zazwyczaj myślimy o materiałach stworzonych w edytorze tekstu, nie ma jednak powodu, by nie mówić w ten sposób o plikach zawierających grafikę czy muzykę.

03 zakładka
Jeżeli w jednym oknie otrzymujemy więcej możliwości do wyboru, wybieramy je poprzez małe pola u góry obrazu. Ich nazwa wzięła się stąd, iż okna wyboru przypominają zakładki w skrzynce z fiszkami:



04 edycja
Tryb pracy, w którym możliwe jest modyfikowanie danych. Edytować można właściwie wszystkie dane znajdujące się na dysku twardym komputera, czyli pliki i katalogi. Edycją jest zmiana tekstu w edytorze tekstu, zmiana nazwy pliku, a także wszelkiego rodzaju kasowanie i dodawanie danych.



Fot. Bulls/montaż Komputer ŚWIAT

30 superwskazówek

Word 97 ma wiele przydatnych funkcji, choć niektóre z nich są ukryte. Komputer ŚWIAT pokaże trzydzieści wskazówek, dzięki którym będziemy szybciej, sprawniej i efektywniej pracować z tym programem

Zachowanie Worda

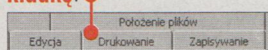
1 Ostatnia strona jako pierwsza

Domowe 01 **drukarki atramentowe** mają jeden feler: układają zadrukowane kartki jedna na drugą, przez co musimy sami odwracać ich kolejność. Może to zająć sporo czasu, jeżeli wydrukowany 02 **dokument** jest długi. Zaoszczędzimy sobie tej zbędnej pracy, gdy zmusimy Worda, by drukował strony w odwrotnej kolejności.

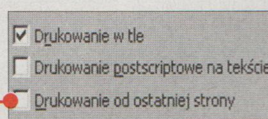
1 Klikamy na ● i wybieramy pozycję Opcje....

Microsoft Word - 30 wspaniałych sztuczek.doc
Plik Edycja Widok Wstaw Format Narzędzia Tabela

2 W oknie, które ujrzymy na ekranie, klikamy na 03 **zakładkę**: ●



3 Word wyświetli okienko z opcjami dotyczącymi drukowania. Zmieniamy teraz opcję dotyczącą kolejności drukowania:



Gdy klikniemy na ● kwadracik, pojawi się w nim znak ☑ Drukowanie od ostatniej strony.

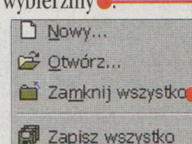
4 Zamknijmy okno, klikając na przycisk OK. Od tej chwili Word będzie drukował, rozpoczynając od ostatniej strony. Dzięki temu strona z numerem jeden wysunie się z naszej plujki jako ostatnia i nie będziemy musieli zmieniać kolejności zadrukowanych kartek.

2 Zamykanie wszystkich okienek

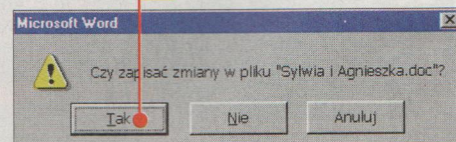
Często jednocześnie 04 **edytujemy** więcej niż jeden dokument. Byłoby dobrze po skończonej pracy zamknąć je wszystkie naraz. Jeżeli jednak nie zastosujemy się do poniższej sztuczki, będziemy musieli zamykać je po kolei.

1 Naciśnijmy i przytrzymajmy wciśnięty klawisz Shift przed otwarciem 05 **menu** Plik.

2 W menu, które się pojawi, wybierzmy ●



W ten sposób zamkniemy od razu wszystkie otwarte dokumenty. Jeżeli wcześniej nie zachowaliśmy zapisanych w nich danych, wystarczy, że kliknie-my w to miejsce ●. Dzięki temu nie stracimy wprowadzonych zmian.



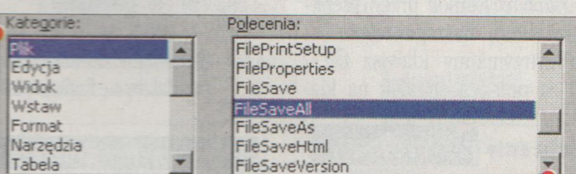
3 Zapisanie wszystkich plików naraz

Z poprzedniej wskazówki dowiedzieliśmy się, jak jednym ruchem zamknąć wszystkie otwarte 06 pliki. Teraz pokażemy, w jaki sposób zapisać wszystkie otwarte dokumenty. Oczywiście można je zapisywać po kolei, naciskając za każdym razem jednocześnie Ctrl i S. Jednak można to zrobić łatwiej, i to na dwa sposoby.

1 Pierwszy sposób polega na wykonaniu kroku pierwszego poprzedniej wskazówki i kliknięciu na Zapisz wszystko.

2 Wspomniana wyżej metoda jest dobra, ale ma jedną wadę – wymaga użycia myszki. Pokażemy, jak osiągnąć ten sam efekt, korzystając tylko z klawiatury. Najpierw musimy jednak trochę zmienić ustawienia Worda. W tym celu klikamy kolejno na Narzędzia, Dostosuj... i na zakończenie na Klawiatura....

3 W tym okienku szukamy polecenia FileSaveAll. Listę dostępnych poleceń przesuwamy, klikając na strzałkę w dół.



4 Kiedy zobaczymy linię z napisem FileSaveAll, 07 **zaznaczamy** ją na niebiesko, klikając jeden raz. Dwa największe pola w okienku powinny wyglądać tak jak na ilustracji u dołu strony.

5 Teraz przyszła pora na przypisanie skrótu do znalezionego polecenia. Do zapisania wszystkich otwartych dokumentów użyjmy tej samej 08 **kombinacji klawiszy** co do zapisania jednego. Klikamy więc jeden raz na pole

Naciśnij nowy klawisz skrótu:

i naciskamy Ctrl i S. Powinien się w nim pojawić napis:

Naciśnij nowy klawisz skrótu: Ctrl+S

6 Kolejno klikamy teraz na Przypisz, Zamknij i jeszcze raz na Zamknij. Od tej pory każdorazowe naciśnięcie Ctrl i S spowoduje natychmiastowe zapisanie danych we wszystkich otwartych plikach. Szybko, sprawnie i bez zbędnego przechodzenia przez wszystkie dokumenty.

4 Zapisanie dokumentu z czcionkami

Zawsze chcemy, aby nasz dokument wyglądał jak najlepiej. W tym celu często używamy różnych 09 **czcionek**. Kiedy jednak przeniesiemy się do innego komputera nasz wypielęgnowany tekst, może się okazać, że nie prezentuje się on już tak efektownie. Stanie się tak, gdy będą tam zainstalowane inne czcionki (zwane także fontami) niż w naszym. Word nie będzie mógł ich znaleźć i skorzysta ze standardowych. Aby nie mieć takich kłopotów, można zawsze stosować tylko standardowe czcionki, takie jak Arial czy Times New Roman. Jest jednak na szczęście inny sposób, lepszy, bo nie wymagający rezygnacji z ulubionych fontów.

1 Klikamy na Narzędzia, a następnie na Opcje...

Tam z kolei wybieramy zakładkę Zapisywanie.

2 W polu Osadzanie czcionek TrueType klikamy na biały kwadracik. Gdy pojawi się w nim znak ☑ Osadzanie czcionek TrueType, nasz dokument będzie wyglądał tak samo w każdym komputerze.

3 Pamiętajmy jednak, że ten sposób ma jedną poważną wadę. Za każdym razem, gdy będziemy nagrywać plik na dysk, razem z informacjami o tekście w pliku osadzane będą także czcionki 10 (s.10) **TrueType**. Powoduje to znaczne powiększenie 11 (s.10) **rozmiaru pliku**. Aby temu w części zaradzić, warto zaznaczyć dodatkowo opcję ☑ Osadzanie tylko znaków używanych.

5 Word na całym ekranie

Otwierając Worda, na ogół chcemy, aby pracował on w 13 (s.10) **trybie pełnoekranowym**. Program ten jednak zapamiętuje, jaką wielkość miało jego okno, gdy był zamykany. Dlatego czasami otwiera się w małym oknie



1 Jeżeli zwykle uruchamiamy Worda, korzystając ze 14 (s.10) **skrótu** na 15 (s.11) **pulpicie**, kliknijmy na niego prawym przyciskiem myszy i przejdźmy od razu do kroku piątego.

2 Jeżeli uruchamiamy Worda z 16 (s.11) **menu Start**, kliknijmy prawym przyciskiem myszy na puste miejsce na pasku startowym Windows 95 lub 98.

3 Z menu kontekstowego wybierzmy Właściwości, a następnie Programy menu Start i Zaawansowane....

4 Dwukrotnie kliknijmy na Programy, a w następnym oknie prawym przyciskiem na Microsoft Word. Zamknijmy otwarte okna.

5 Wybierzmy Właściwości. Upewnijmy się, że mamy otwartą zakładkę Skrót. Teraz kliknijmy na strzałkę

Uruchom: Normalne okno

i z trzech opcji wybierzmy Zmaksymalizowane. Pozostało już tylko kliknięcie na OK i X.

6 Zmiana standardowej czcionki

17 (s.11) **Edytor tekstu** Word jako domyślną czcionkę ma Times New Roman. Nie wszystkim jednak musi się ona podobać. Niektórzy wolą przecież we wszystkich swoich tekstach korzystać np. z czcionki Arial. Poniżej pokażemy, jak zmienić ustawienia Worda, by domyślna czcionka odpowiadała naszym upodobaniom.

1 Po uruchomieniu Worda naciskamy Ctrl i O.

2 Otworzy się okno. Zmieńmy w nim typ plików, które

Pliki typu: Wszystkie dokumenty programu W

chcemy oglądać. W tym celu naciśnijmy na strzałkę i z obszernej listy wybierzmy Word - szablony dokumentów (*.doc).

i zmusza nas do powiększania go. Takie standardowe zachowanie można zmienić.

3 Następnie klikajmy tyle razy na [ikona], aż obok tego symbolu pokaże się Mój komputer.

4 Teraz przyszła kolej na zlokalizowanie pliku, który chcemy poddać edycji. Po kolei dwukrotnie klikajmy więc na katalogi (C:), Program Files, Microsoft Office, Szablony, Normal.dot.

5 Gdy plik się już otworzy, na klawiaturze naciskamy jednocześnie Ctrl i A.

6 Przyszła kolej na wybranie odpowiedniej czcionki. Klikamy na małą strzałeczkę Times New Roman i wybieramy z listy, która się ukaże, czcionkę, którą chcemy pisać teksty. Może to być na przykład Arial.

7 Zachowujemy edytowany dokument poprzez naci-

Co to właściwie jest...

05 menu
Posegregowana lista opcji, z której użytkownik może wybierać polecenia w celu wykonania konkretnej operacji. Menu prezentowane jest najczęściej w postaci paska przedstawiającego kilka podmenu. Kliknięcie na nazwę menu rozwija listę dostępnych poleceń.

06 plik
Podstawowa jednostka przechowywania informacji na dysku twardym. Plikiem może być jakiś program, stworzony przez nas dokument czy baza danych, z której korzystamy. Każdy plik musi mieć nazwę.

07 zaznaczanie
Jeżeli przesuniemy wzdłuż tekstu kursor myszy, trzymając naciśnięty jej lewy przycisk, zaznaczymy ten tekst. Zaznaczone obiekty (pliki, foldery, tekst) możemy następnie usunąć, przesunąć, skopiować lub przenieść do schowka.

08 kombinacja klawiszy
To jednoczesne przyciśnięcie dwóch lub więcej klawiszy w celu wpisania odpowiedniego znaku, np. by ujrzeć literę ą, należy wcisnąć Alt i A. Kombinacji klawiszy używamy także, aby wywołać określone działanie programu, np. naciskając dwukrotnie kombinację Ctrl, Alt, Delete, spowodujemy ponowne uruchomienie się komputera wyposażonego w system operacyjny Windows.

09 czcionka
Zbiór możliwych do uzyskania na ekranie lub w druku znaków o określonym kroju (Arial, Times New Roman, Helvetica i inne), wykończeniach znaków (czcionka szeryfowa – z kreseczkami na końcach lub nieszeryfowa), wysokości i stylu (kursywa, wytłuszczona, podkreślona).

Co to właściwie jest...

10 TrueType
Technologia opisu czcionek. Dzięki niej czcionki widoczne na ekranie można łatwo skalować, a ich wydruk jest niemal identyczny z tym, co widać na ekranie.

11 rozmiar pliku
Wielkość pliku w 12 bajtach (lub ich wielokrotnościach).

12 bajt
Bajt składa się z ośmiu bitów, gdzie bit reprezentuje elementarną informację – zero lub jedynkę. Zazwyczaj jeden bajt pomieścić może niewielką porcję informacji – pojedynczy znak, taki jak litera czy cyfra. Rozmiary plików podawane są w jego wielokrotnościach. Kilobajt (kB) to jednak nie 1000 bajtów, a dokładnie 1024 bajty – bierze się to z faktu, iż komputery nie liczą w systemie dziesiętnym, lecz dwójkowym (kolejne potęgi liczby dwa). Najbardziej zbliżoną do 1000 potęgą dwójki jest 2 do 10 czyli 1024. Potocznie milion bajtów, a dokładnie 2 do 20 czyli 1 048 576 bajtów to megabajt (MB). Słowo bajt to spolszczenie angielskiego wyrazu byte. Angielski termin jest w istocie akronimem, który powstał ze skrócenia wyrażenia binary term – wyraz binarny.

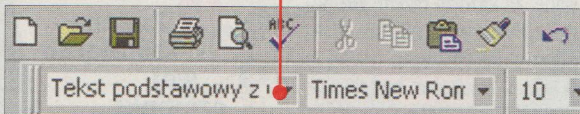
13 tryb pełnoekranowy
Tryb pracy programu, w którym jego okno zajmuje całą powierzchnię ekranu.

14 skrót
Zamiast wielokrotnie zachowywać plik lub program na dysku twardym, możemy w Windows utworzyć do niego dowolnie wiele skrótów. Widać je jako ikony z małą strzałką w lewym dolnym rogu. Podwójne kliknięcie na tę ikonę powoduje otwarcie obiektu wskazywanego przez skrót.

śnięcie Ctrl i S. Kończymy pracę z Wordem. Po następnym uruchomieniu okaże się, że standardowa czcionka została zmieniona.

7 Poszerzanie pola z nazwą stylu

Pole, w którym wyświetla się nazwa aktualnego 18 stylu, jest zbyt wąskie



żeby wyświetlić niektóre dłuższe nazwy. Jest to denerwujące, bo nie mamy pewności, jakiego stylu używamy. Można temu zaradzić, wykonując następujące kroki.

1 Klikamy prawym przyciskiem myszy na wolne pole na 19 pasku narzędzi. Z menu wybieramy Dostosuj....

2 Otworzy się okno, ale to nie ono nas interesuje. Powinniśmy kliknąć na pole z nazwą aktualnie używanego stylu Tekst podstawowy z. Zostanie ono wtedy od razu pogrubione Tekst podstawowy z.

3 Najciekawsze jest to, że teraz możemy dowolnie zmieniać szerokość pola, w którym wyświetla się nazwa stylu. Wystarczy zbliżyć 20 (s. 12) kursor myszy do krawędzi ciemnej obwódki Tekst podstawowy z, a zmieni on swój kształt. Teraz, przytrzymując lewy przycisk myszy, możemy modyfikować wielkość okienka.

4 Kiedy zobaczymy całą nazwę stylu, możemy puścić przycisk myszy.

5 Aby zaakceptować zmiany, klikamy na Zamknij w oknie, które otworzyliśmy w punkcie drugim. W ten prosty sposób możemy powiększać wszystkie pola na pasku zadań, w których Word wyświetla jakieś informacje.

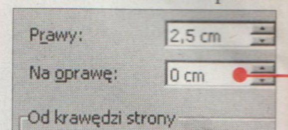
8 Drukowanie z marginesem na oprawę

Czy zaraz po wydrukowaniu zamierzamy w kartce zrobić dziurki i wpiąć ją w segregator? Dziurkując stronę, można jednak łatwo uszkodzić tekst tak, że stanie się on w tym miejscu nieczytelny. Dlatego zawczasu lepiej pomyśleć o dodaniu marginesu bezpieczeństwa.

1 Wydrukujmy najpierw jedną próbną stronę tekstu. Może to być dowolny dokument znajdujący się na naszym komputerze. W wydrukowanej stronie zróbmy następnie dziurki. Zmierzmy linijką, o ile centymetrów trzeba przesunąć w prawo tekst, by złowrogi dziurkacz nie mógł go uszkodzić.

2 Kliknijmy w menu Worda na Plik i Ustawienia strony.... Następnie wybierzmy zakładkę Marginesy.

3 W otwartym oknie musimy zmienić wartość w polu:



Przesuńmy więc na to pole kursor myszy, kliknijmy jeden raz i z klawiatury wpiszmy na przykład cyfrę dwa: 2 cm.

4 Pozostaje już tylko kliknąć na OK. Od tej pory nasze wydruki będą opatrzone dwucentymetrowym marginesem bezpieczeństwa.

Wygląd dokumentu

9 Szybkie powiększanie tekstu

Ta wskazówka na pewno spodoba się osobom, które wolą wszystkie czynności w Wordzie wykonywać, nie odrywając rąk od klawiatury. Jak zwiększyć czcionkę w dowolnym fragmencie tekstu, wiadomo. Wystarczy zaznaczyć tekst i kursorem myszy wybrać pozycję 10 z paska narzędzi, rozwinąć go, naciskając na strzałkę i z listy podać wielkość, która nas interesuje. Za pomocą klawiaturę, zrobimy to jednak szybciej.

1 Najpierw musimy zaznaczyć interesujący nas tekst. By to zrobić, przesuwamy kursor na jego początek, a potem, naciskając klawisz Shift, przechodzimy na jego koniec.

To jest normalny tekst, a ten chcemy powiększyć.

2 Teraz naciskamy klawisze Ctrl Shift > (w lewej dolnej części klawiatury). Tekst zostanie natychmiast powiększony.

To jest normalny tekst, a ten chcemy powiększyć.

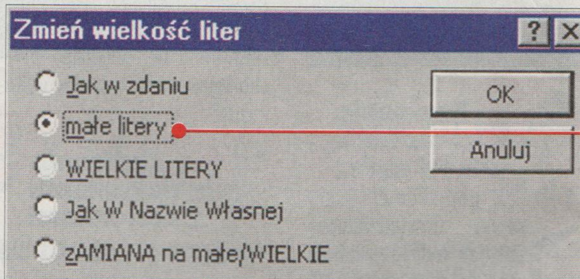
3 Kiedy okaże się, że tekst powiększyliśmy za bardzo, wystarczy nacisnąć Ctrl Shift <. Wówczas czcionka zostanie pomniejszona.

10 Zamiana wielkich liter na małe

Czasami zdarza się nam przy wciśniętym klawiszu Caps Lock napisać część tekstu wielkimi literami. Pokażemy, jak zamienić z powrotem wielkie litery na małe by uniknąć przepisywania. Ta wskazówka przyda się również wtedy, gdy z jakichś powodów zechcemy zmienić tekst napisany celowo wersalikami.

NIE BĘDZIEMY MUSIELI PRZEPISYWAĆ TEGO POWTÓRNIE.

1 Zacznijmy od zaznaczenia odpowiedniego fragmentu. Ustawmy kursor przed pierwszą literą naszego tekstu. Przytrzymajmy klawisz Shift i za pomocą strzałek na klawiaturze przesuńmy kursor na koniec wybranego fragmentu.



NIE BĘDZIEMY MUSIELI PRZEPISYWAĆ TEGO POWTÓRNIE

2 Z menu Worda wybierzmy Format i Zmień wielkość liter. W następnym oknie zaznaczmy opcję Jak w zdaniu i naciśnijmy OK. Zostawiając domyślną opcję zmienilibyśmy również pierwszą literę.

3 Oto efekt naszej pracy – zdanie napisane tak, jak sobie tego życzyliśmy.

11 Pisanie w pionie

Podczas pracy nad niektórymi dokumentami przydałaby się funkcja pisania w pionie. Ot, choćby po to, by na marginesie strony umieścić przypisy, tak jak to robi Komputer ŚWIAT. Z Wordem 97 jest to bardzo łatwe do wykonania.

1 Otwieramy dokument, w którym chcemy dokonać takich zmian. Ustawiamy kursor na odpowiedniej stronie.

2 Z menu Wstaw wybieramy Pole tekstowe. Word zmieni sposób wyświetlania tekstu na 21 (s.12) układ strony.

3 Narysujmy ramkę, w którą później wpiszemy tekst. W prawym górnym rogu naciskamy lewy przycisk myszki i przesuwamy kursor w dół i na lewo. Gdy puścimy lewy przy-

Nie będziemy musieli przepisywać tego powtórnie.



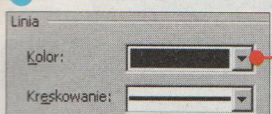
cisk, zobaczymy pole tekstowe.

4 Ponieważ będziemy wpisywać tekst pionowo, naciskamy na ikonkę.



5 Następnie wpisujemy tekst. Musimy jeszcze zmienić wygląd pola. Wchodzimy do menu Format i tam wybieramy Pole tekstowe.

6 W polu



klikamy na małą strzałkę i wybieramy pozycję Brak linii.

7 Po naciśnięciu na OK zobaczymy, że nasz tekst znajduje się przy marginesie i jest wpisany w pionie.

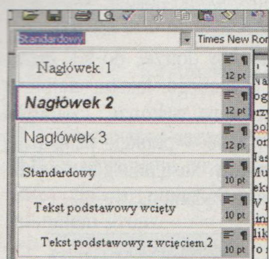


12 Praca ze stylami

Na ogół chcemy, by wszystkie tytuły rozdziałów w jednym dokumencie wyglądały tak samo. Warto więc używać stylów. Ich zaletą jest łatwość ewentualnych późniejszych zmian w wyglądzie dokumentu. Jeżeli bowiem za jakiś czas okaże się, że chcemy powiększyć wszystkie tytuły, po prostu zmienimy styl, w którym zostały napisane. Poniżej wyjaśnimy, w jaki sposób korzystać z tego narzędzia w Wordzie 97.

1 Wpisujemy tytuł rozdziału, np. Rozdział 1. Jeżeli już go napisaliśmy, umieszczamy kursor w linii, w której on się znajduje.

2 Teraz klikamy na strzałkę przy Standardowy. Z rozwiniętej listy wybieramy styl, który nam najbardziej odpowiada:



3 Po jednym kliknięciu myszą nasz tytuł będzie wyglądał w taki oto sposób: ***Rozdział 1***.

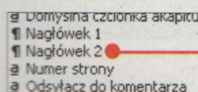
Jeżeli żaden z zaproponowanych przez Worda stylów nam nie odpowiada, przeczytajmy następną wskazówkę.

13 Czcionka w stylach standardowych

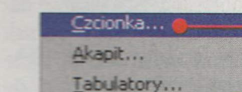
We wskazówce Praca ze stylami pokazaliśmy, w jaki sposób korzystać z nich w Wordzie 97. Program ten udostępnia wiele różnorodnych stylów, ale nie wszystkim muszą one wystarczać. Na przykład może się zdarzyć, że w stylu ***Nagłówek 2*** chcielibyśmy zamiast czcionki Arial zastosować Times New Roman. Oto jak to zrobić.

1 Klikamy na menu Format i na Styl....

2 W okienku, które się otworzy, klikamy jeden raz na

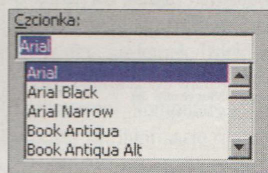


3 Przez naciśnięcie przycisku Format oraz wybranie



przechodzimy do okna edycji czcionki.

4 Teraz możemy wybrać rodzaj czcionki, jej wielkość i właściwości dla edytowanego stylu.



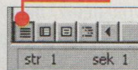
5 Przesuwając listę dostępnych w naszym systemie czcionek, wybierzmy tę, która najbardziej nam się podoba, np. Times New Roman.

6 Zadowoleni? Klikamy więc kolejno na przyciski OK, OK, Zamknij. Od tej chwili każdy tekst, który sformatujemy za pomocą naszego stylu, będzie napisany czcionką Times New Roman – *Rozdział 1*.

14 Jaki to jest styl?

Kiedy w Wordzie korzystamy ze stylów, łatwo możemy pogubić się od ich nadmiaru. Przydałby się sposób, który pozwoliłby zorientować się w mgnieniu oka, w jaki sposób został sformatowany dowolny fragment tekstu. Ta wskazówka pokazuje, w jaki sposób wyświetlić przy każdej linii edytowanego dokumentu nazwę stylu, jakim została napisana.

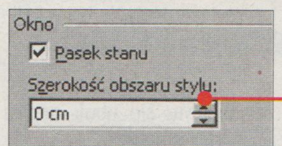
1 Klikamy w lewym dolnym rogu na ikonę.



W ten sposób zmieniamy widok na normalny.

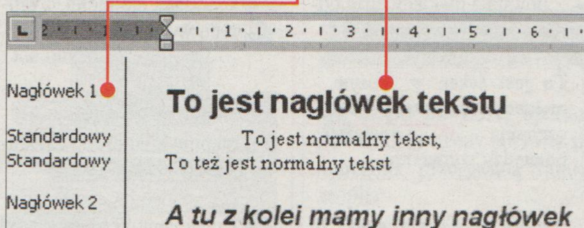
2 Następnie klikamy na Narzędzia oraz na Opcje....

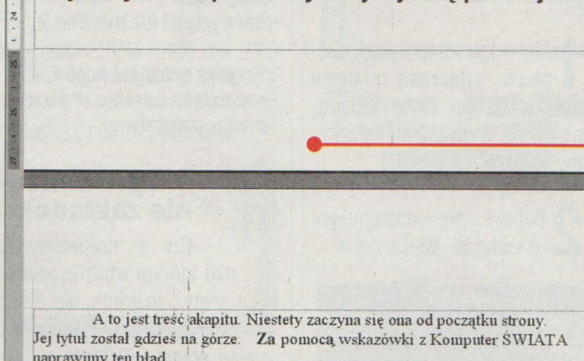
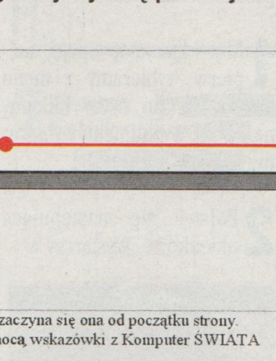
3 Teraz w zakładce Widok, klikając na strzałkę



zmieniamy wielkość na: 2 cm.

4 Zamykamy okno, klikając na OK. Dzięki tej operacji od razu widać, jakiego stylu użyliśmy do napisania każdej linijki:

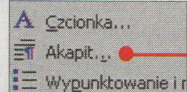


15 Tytuł i akapit na jednej stronie

Niezbyt ładnie wygląda tekst, w którym tytuły znajdują się na innych stronach niż akapity, do których się odnoszą. Oto prosty sposób, jak tego uniknąć.

1 Klikamy prawym przyciskiem myszy na akapit, którego nie chcemy oddzielać od tytułu. Wybieramy pozycję



2 Następnie powinniśmy kliknąć na zakładkę: Podziały wiersza i strony.

3 Opcję Wiersze akapitu razem zmieniamy tak, żeby pojawił się znak w kwadracie

Co to właściwie jest...

15 pulpit
Stanowi powierzchnię do pracy w Windows. Na pulpicie można przechowywać teksty, wiadomości, programy i katalogi, podobnie jak na biurku.

16 menu startowe
Lista folderów rozwijająca się po kliknięciu na przycisk Start, który zazwyczaj umiejscowiony jest w lewym dolnym rogu ekranu. Menu startowe umożliwia szybkie uruchomienie większości programów zainstalowanych na naszym komputerze.

17 edytor tekstu
Jest to program służący do tworzenia i obróbki dokumentów zawierających słowo pisane. Edytor tekstu jest elektronicznym odpowiednikiem kartki papieru, długopisu i maszyny do pisania. Większość edytorów oferuje możliwości formatowania tekstu, wyboru kroju czcionki, jej wielkości itp. Niektóre sprawdzają pisownię i są wyposażone w słowniki wyrazów bliskoznacznych. Najpopularniejszym edytorem tekstu działającym na komputerach domowych jest Microsoft Word.

18 styl
W edytorach tekstu często używaną kombinację kroju pisma, wielkości czcionki i jego innych cech można zdefiniować jako styl. Później wywołujemy go jednym kliknięciem myszy bez konieczności ponownego ustawiania każdej z cech osobno.

19 pasek narzędzi
Programy mają często jeden lub więcej pasków, na których znajdują się małe przyciski z symbolami. Klikając na taki przycisk, wydajemy polecenie, które inaczej jest dostępne tylko poprzez menu programu najczęściej znajdujące się na pasku menu.

Co to właściwie jest...

20 kursor
Ruchomy wskaźnik, który użytkownik kontroluje najczęściej za pomocą myszy lub klawiatury. Zatrzymując kursor w konkretnym miejscu ekranu, użytkownik naciska przycisk myszy lub klawisz klawiatury celem wywołania określonego działania programu. Może to być na przykład naciśnięcie przycisku lub rozwinięcie menu w aktualnie uruchomionym programie. Kursor jest również wskaźnikiem pozycji na ekranie komputera, gdzie można wprowadzać tekst.

21 układ strony
Tryb pracy z edytorem Word, w którym strony wyświetlane na ekranie wyglądają dokładnie tak, jak po wydrukowaniu. Bez konieczności wykonywania wydruku możemy więc na przykład zobaczyć, jaka jest odległość tekstu od krawędzi kartki.

22 justyfikacja
Sposób ułożenia tekstu na stronie. Tekst jest dosunięty do prawego i lewego marginesu. Pomiędzy wyrazami wstawiane są wtedy mniejsze lub większe odstępy.

23 linijka
Narzędzie służące do ustalania niektórych cech wyglądu dokumentu: m.in. szerokości strony, kolumn, położenia tabulatorów i wcięcia. Zwykle na ekranie widoczna jest tylko linijka pozioma. Gdy pracujemy w trybie widoku układu strony, Word wyświetla dodatkowo linijkę pionową, dzięki której możemy określić odległość tekstu od górnej i dolnej krawędzi strony oraz wysokość komórek w tabelach. Wielkości na linijce są z reguły wyrażone w centymetrach, jednak przy pracy z niektórymi szablonami mogą być podane w calach.

To jest nagłówek akapitu który znajduje się poniżej
A to jest treść akapitu. Niestety zaczyna się ona od początku strony. Jej tytuł został gdzieś na górze. Za pomocą wskazówki z Komputer ŚWIATA naprawimy ten błąd

znajdującym się obok napisu [Wiersze akapitu razem].

4 Teraz wystarczy kliknąć na [OK]. Dokument wygląda znacznie lepiej.



16 Unikanie dziur w tekście

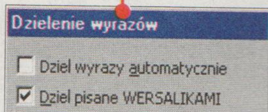
Gdy formatujemy tekst za pomocą 22 **justyfikacji**, powstają niekiedy duże odstępy pomiędzy wyrazami.

To jest tekst, w którym niekiedy pojawiają się ogromne odstępy pomiędzy wyrazami.

Dziury biorą się stąd, że Word domyślnie nie stosuje przenoszenia wyrazów.

1 Aby włączyć tę opcję, najpierw wybieramy z menu [Narzędzia], po czym klikamy na [Język]. W podmenu wybieramy [Dzielenie wyrazów...].

2 Pojawi się następujące okienko. Wystarczy w nim zaznaczyć jedną opcję



[Dziel wyrazy automatycznie]. Po jednym kliknięciu na [OK] znikną dziury pomiędzy wyrazami.

W drugim przykładowym tekście jest już nie do pomyślenia, żeby Word pozostawił gdzieś jakieś luki



17 Wyłączanie dzielenia wyrazów

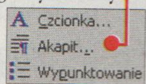
We wskazówce poprzedniej pokazaliśmy, jak włączyć dzielenie wyrazów. Jest to pomocna funkcja, ale nie zawsze pożądana. Na przykład tytuł rozdziału, w którym pojawi się przenoszenie wyrazów, nie wygląda estetycznie.

To jest tytuł jakiegoś rozdziału bardzo ważnej pracy naukowej

Ponieważ zmiana, jaką opisaliśmy powyżej, dotyczy całego dokumentu, pokażemy teraz, jak wyłączyć dzielenie wyrazów dla jednego fragmentu tekstu.

1 Klikamy prawym przyciskiem myszy na fragment tekstu, który nie powinien zostać podzielony.

2 Wyświetla się menu, z którego wybieramy



a następnie klikamy na zakładkę [Podziały wiersza i strony].

3 Zaznaczamy [Nie dziel wyrazów] i potwierdzamy zmiany, naciskając [OK]. Teraz nasz tytuł będzie wyglądał już znacznie lepiej:

To jest tytuł jakiegoś rozdziału bardzo ważnej pracy naukowej



18 Wprowadzanie zakładek

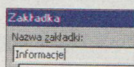
Czy w dokumencie, nad którym właśnie pracujemy, znajduje się fragment, do którego musimy często powracać? Może to być dosyć uciążliwe. Szczególnie podczas edycji dużego dokumentu trudno poruszać się po kilkadziesiąt stron w przód lub w tył. Dlatego warto nazwać interesujący nas fragment tekstu.

1 W celu umieszczenia w tym miejscu zakładki, zaznaczmy początek tekstu:

To jest tekst, do którego bardzo byśmy chcieli wracać raz po raz.
Dlatego musimy go nazwać czyli wstawić w to miejsce zakładkę. Dzięki niej trafimy do tej informacji bez problemu z każdego miejsca w dokumencie

Ustawiamy kursor na początku linii. Naciskamy [Shift] i jednocześnie [End]. Zobaczymy

2 Z menu [Wstaw] wybieramy [Zakładka...]. W kolejnym oknie wpisujemy nazwę, jaką chcemy nadać temu fragmentowi

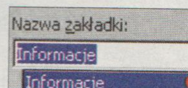


Niestety w nazwie zakładki nie można używać spacji. Teraz naciśnijmy [Dodaj]. W naszym przykładzie tekst został otoczony klamrą. Nie zostanie ona wydrukowana. Klamra tylko informuje nas, że to jest zakładka.

[To jest tekst, do którego bardzo byśmy chcieli wracać raz po raz]

3 Czynności opisane w punktach pierwszym i drugim powtórzmy dla wszystkich fragmentów, do których chcemy mieć szybki dostęp.

4 Aby dotrzeć do tak zaznaczonego tekstu, najpierw musimy wykonać czynności opisane w punkcie drugim tej porady. Następnie z listy wybieramy żądaną nazwę



Po naciśnięciu na [Przejdź do] oraz [Zamknij] naszym oczom ukaże się fragment, który wcześniej zaznaczyliśmy.



19 Wprowadzanie odnośników do tekstu

Nieraz w dokumencie powołujemy się na rzeczy, o których pisaliśmy wcześniej. Zawsze w takim miejscu wypada podać numer strony, na której wspominaliśmy o danej informacji. Kiedy jednak zmienimy układ tekstu, może się zdarzyć, że numer strony się zdezaktualizuje. Dlatego zamiast wpisywać liczbę, warto wstawić specjalne pole. Word sam zadba, aby wartość w nim wyświetlana odpowiadała aktualnemu numerowi strony, na której znajduje się tekst, do którego się odwołujemy.

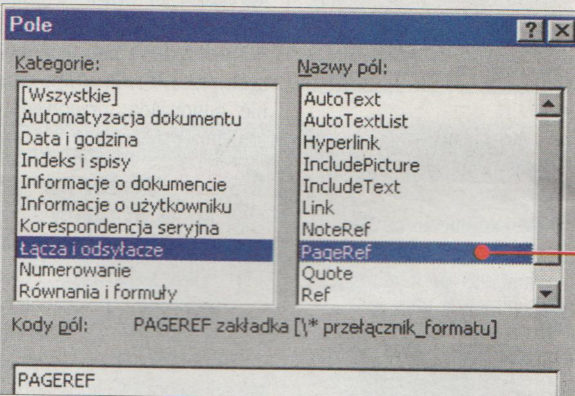
1 Najpierw musimy wprowadzić zakładkę do tekstu, na który chcemy się powołać. Jak zaznaczyć tekst za pomocą zakładki, piszemy we wskazówce Wprowadzenie zakładek.

2 Następnie ustawiamy kursor w miejscu, gdzie ma być wyświetlony numer strony

Wspominaliśmy o tym już na stronie

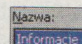
3 W menu [Wstaw] klikamy lewym przyciskiem myszki na opcję [Pole...].

4 W oknie w jego lewej części wybieramy teraz pozycję [Łącza i odsyłacze].



5 Na liście z prawej strony musimy natomiast zaznaczyć [PageRef]. Dostępne pola przesuwamy, klikając na [▼].

6 Po kliknięciu na [Opcje...] powinniśmy kliknąć na [Zakładki]. Ujrzymy na niej listę wszystkich zakładek w naszym dokumencie. Klikamy na tę, która wskazuje na tekst, do którego się odnosimy, np.



7 Teraz klikamy na przycisk [Dodaj do pola] i kolejno na [OK] i [OK]. Efekt będzie taki:

Wspominaliśmy o tym już na stronie 19

Jeżeli zastosujemy się do wskazówki Aktualizacja pól podczas drukowania ze str. 14, Word przy każdym drukowaniu będzie uaktualniał wartości pól. W wypadku zmiany tekstu uchroni nas to przed ręcznym wstawianiem numerów stron we wszystkich odnośnikach.

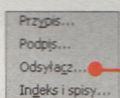
20 Odnośniki do ilustracji



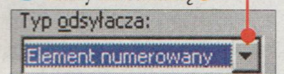
Kiedy w dokumencie odwołujemy się do jakiegoś obiektu umieszczonego w tekście (np. do ilustracji, tabeli, rysunku), powinniśmy podać jego numer oraz stronę, na której się znajduje. Ta wskazówka pokaże, jak zrobić to w sposób prosty i odporny na zmiany. Aby jednak z niej skorzystać, wszelkie ilustracje, tabele i rysunki musimy podpisywać tak jak we wskazówce Numerowanie ilustracji i tabel na stronie 14.

1 Ustawiamy kursor w miejscu, gdzie chcemy się odwołać do ilustracji Zobacz też.

2 Wybieramy menu Wstaw po czym klikamy na.



3 W celu rozwinięcia listy klikamy na strzałkę



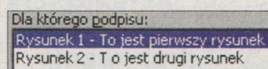
i naciskamy lewym przyciskiem myszki na Rysunek.

4 Teraz powinniśmy kliknąć na pole



Poprzez naciśnięcie na strzałkę rozwijamy listę. Tym razem lewym przyciskiem myszki wybieramy Tylko etykieta i numer.

5 Jeżeli w następującym polu Wstaw jako hiperłącze znajduje się znak, to klikamy na to miejsce, tak by on znikł Wstaw jako hiperłącze.



6 Z listy, która się pokazała w środku naszego okna, wybieramy teraz stosowny podpis.

Dla którego podpisu:
Rysunek 1 - To jest pierwszy rysunek
Rysunek 2 - To jest drugi rysunek

7 Teraz wystarczy kliknąć na Wstaw oraz na Zamknij.

Zobacz też Rysunek 1

8 Za wstawioną nazwą rysunku wpisujemy teraz tekst, który chcemy umieścić przed numerem strony.

Zobacz też Rysunek 1 strona

Powtarzamy kroki od drugiego do siódmego z jedną różnicą – w punkcie czwartym z listy wybieramy Numer strony. Dużą zaletą wstawiania odnośników w ten sposób jest odporność na zmiany. Gdy w naszym dokumencie poprzesuwamy tabele lub przeniesiemy je na inną stronę, Word automatycznie dokona stosownych poprawek. Będziemy musieli się tylko zastosować do wskazówki Aktualizacja pól podczas drukowania na stronie 14.

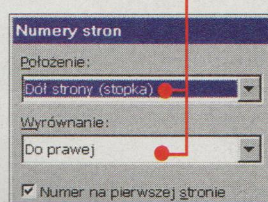
21 Numer strony/liczba stron

Przy wielostronicowych tekstach bardzo praktyczna jest informacja nie tylko o numerze aktualnej strony, ale również o łącznej ich liczbie. Taka wiedza pozwala nam kontrolować właściwe ułożenie kartek. Dzięki niej wiemy również, czy mamy całość dokumentu. Komputer ŚWIAT pokaże, jak informację o numerze strony i ich sumie umieścić naraz na każdej stronie.

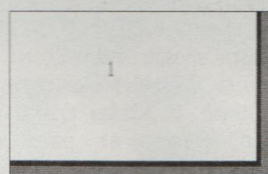
1 Przytrzymując wciśnięty klawisz Ctrl, naciśnijmy na Home. W ten sposób przeniesiemy się na początek dokumentu.

2 Wybierzmy z menu Wstaw pozycję Numer strony.

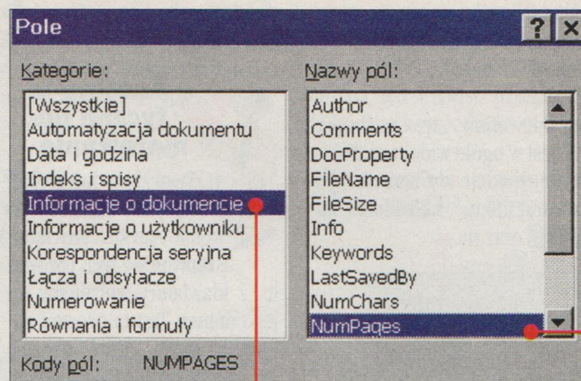
3 W okienku Numery stron upewnijmy się, że mamy takie oto wpisy:



Następnie naciskamy od razu OK. Spowoduje to umiejscowienie w prawym dolnym rogu każdej strony jej numeru.



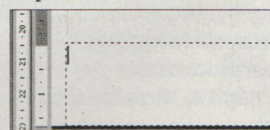
4 Z menu Worda wybieramy Widok, a zaraz potem lewym przyciskiem myszki klikamy na Nagłówek i stopka.



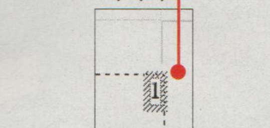
5 W okienku, które się pojawiło, wybierzmy



6 Dzięki powyższej operacji na dole strony pojawiła się otoczona przerywaną ramką stopka:



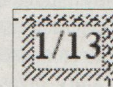
7 Wystarczy teraz kliknąć w okolicy cyfry



żeby znalazła się w zakreskowanej obwódce.

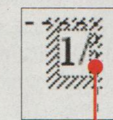
8 Z klawiatury wprowadźmy teraz ukośnik /.

9 To jeszcze nie koniec pracy. Aby ją dokończyć, musimy wejść do menu Wstaw i Pole.... W liście po lewej stronie wybieramy. W prawej części okienka wybieramy natomiast:



10 Kończymy te operacje poprzez zatwierdzenie zmian, naciskając przycisk OK.

11 Okienko Nagłówek i stopka zamykamy poprzez naciśnięcie na Zamknij. Przy wszystkich naszych poradach dotyczących automatycznego wstawiania numerów warto jest wykonać na koniec wskazówkę Aktualizacja pól podczas drukowania ze strony 14. Wyjaśnione w niej jest, w jaki sposób sprawić, by Word pilnował prawidłowych wartości pól.



Automatycznie znaczy wygodniej i szybciej

22 Skąd ten tekst

Trzymamy w ręku wydruk, ale nie wiemy, skąd pochodzi. Pamiętamy, że pracowaliśmy nad takim dokumentem i że musi on znajdować się gdzieś w naszym komputerze. Ale gdzie? Oj, gdyby tak na każdej stronie była umieszczona nazwa pliku, w którym jest on zachowany. Nie byłoby problemu z jego znalezieniem. Jeżeli zdarzyła nam się już kiedyś taka sytuacja lub chcemy się przed nią zabezpieczyć, Komputer ŚWIAT pokaże, jak umieścić w nagłówku nazwę pliku.

1 Ustawiamy kursor na początku dokumentu. Najprościej wykonać to z klawiatury. Wystarczy naraz nacisnąć klawisze Ctrl i Home.

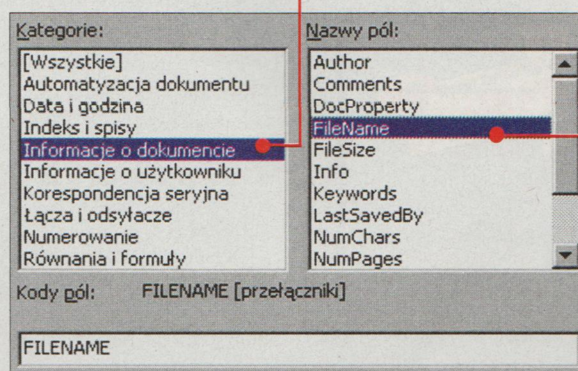
2 Wyświetlimy okienko, które wykorzystywane jest do obsługi stopek i nagłówków. Klikamy więc na Widok i następnie na Nagłówek i stopka.

3 Ponieważ chcemy, aby nazwa pliku wyświetlała się po prawej stronie, zmieniamy formatowanie tekstu na dosunięte do prawej krawędzi. Naciskamy



4 Potem w menu Wstaw klikamy na Pole....

5 W następnym okienku czekają na nas dwa zadania. Pierwsze polega na wybraniu z lewej listy pozycji, a następnie pozycji.



6 Jeżeli oprócz nazwy pliku chcemy jeszcze wprowadzić katalog, w którym jest on nagrany, musimy nieco zmodyfikować polecenie. Klikamy więc na białe pole i wprowadzamy na końcu napisu dodatkowe FILENAME \p.

7 Po naciśnięciu OK w prawym górnym rogu pokaże się nazwa pliku wraz z katalogiem. Jeżeli ominiemy punkt szósty, wyświetlona zostanie tylko nazwa.

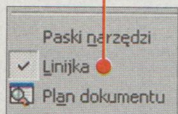
8 Po kliknięciu Zamknij wstawione pole nie będzie widoczne. Zobaczymy je jednak na wydruku i na podglądzie strony.

23 Praca z linijką

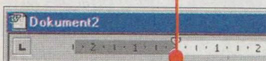
23 **Linijka** w Wordzie służy do ustawiania marginesów. Standardowo jej wartości możemy

zmieniać tylko co 0,25 centymetra, co czasem może być nie dość dokładne.

1 Upewnijmy się, że linijka jest w ogóle widoczna. Jeżeli nie znajduje się nad naszym dokumentem, kliknijmy na Widok oraz na



2 Gdy już widzimy linijkę, kliknijmy na nią na ten oto punkt.



3 Nie puszczając lewego przycisku myszki, przesuńmy kursor w prawo.

W dowolnym momencie możemy nacisnąć klawisz Alt. Spowoduje to zmniejszenie odcinków, o które przesuwa się linijka. Dodatkowo po prawej i lewej stronie ikony pokażą się dokładne liczby pokazujące, o ile przesunęliśmy linijkę:

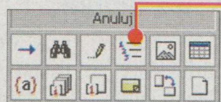


24 Szukanie następnego tytułu

Szukanie określonego tytułu, np. rozdziału w długim dokumencie, jest bardzo nużące. Trzeba mozolnie przewijać tekst. Czy nie można prościej? Pewnie, że można. Word 97 udostępnia nam funkcję polegającą na przeskakiwaniu od jednego tytułu do drugiego. Aby ta sztuczka działała, musi być spełniony jeden warunek. Otóż tytuły rozdziałów muszą być sformatowane przy użyciu stylu innego niż cały tekst. O tym, jak to robić, piszemy we wskazówce Praca ze stylami na str. 11.

1 Cała operacja jest bardzo prosta. Wystarczy tylko kliknąć na ten symbol znajdujący się w prawym dolnym rogu ekranu.

2 W okienku, które teraz się pojawi, wybieramy symbol.

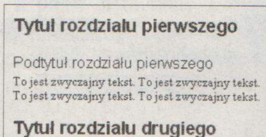


Wystarczy jeden raz kliknąć na niego, aby przenieść się do następnego rozdziału.

25 Automatyczne numerowanie

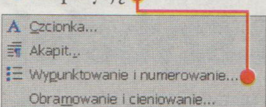
Tworząc dokument, numerujemy rozdziały po kolei. Zawsze, gdy napiszemy nowy tytuł rozdziału, z klawiatury wpisujemy też jego numer. Jest to proste i naturalne. Kiedy jednak okazuje się, że w środek dokumentu musimy wstawić nowy tytuł, zaczynają się kłopoty – trzeba uaktualnić numerację rozdziałów. Jest to praca zbędna, ponieważ możemy ją zlecić Wordowi. Oto jak to zrobić.

1 Podczas tworzenia dokumentu pilnujmy, aby zawsze nadawać tytułowi rozdziału jeden określony styl. Jak to zrobić, piszemy we wskazówce Praca ze stylami na stronie 11. Można na przykład trzymać się reguły, aby tytułom rozdziałów nadawać styl Nagłówek 1, a tytułom podrozdziałów *Nagłówek 2*. Wygląda to wtedy mniej więcej tak:

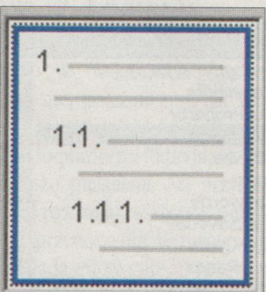


2 Aby ponumerować wszystkie rozdziały w dokumencie, zaznaczamy cały tekst poprzez jednoczesne naciśnięcie Ctrl A.

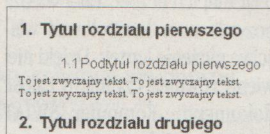
3 W menu Format klikamy na pozycję



4 W następnym okienku klikamy na zakładkę Konspekty numerowane i w końcu na



Zamykamy to okienko poprzez naciśnięcie OK. Tytuły naszych rozdziałów zyskają kolejne numery.



26 Numerowanie ilustracji i tabel

Numerować w Wordzie można prawie wszystko. Nie tylko rozdziały, ale również rysunki lub tabele. Jest to sensowne szczególnie wtedy, kiedy w tekście znajduje się dużo ilustracji, na które chcemy się powoływać. Przyda się też, gdy w tekście porównujemy wyniki zgromadzone w kilku tabelach.

1 Na początku umieszczamy kursor w miejscu, w którym powinien zacząć się podpis pod obrazkiem lub ilustracją.

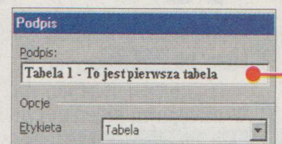
2 Następnie klikamy w menu Wstaw na opcję Podpis...

3 Pokaże się okienko, w którym klikamy na strzałkę

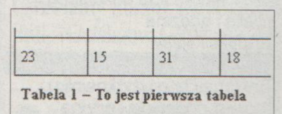
Etykieta: Rysunek

W ten sposób wyświetlą się możliwe do wybrania kategorie ilustracji. W naszym przykładzie klikamy na pozycję Tabela.

4 Teraz przechodzimy do pola wyżej. Kursorem myszki przenosimy w to miejsce i klikamy jeden raz jej lewym przyciskiem. Następnie dopisujemy objaśnienie do tabeli



5 Po kliknięciu na OK pod tabelą zostanie wstawiony podpis.



23	15	31	18

Tabela 1 – To jest pierwsza tabela

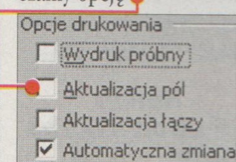
Jeżeli później przed tą tabelę wstawimy inną, Word automatycznie uporządkuje wszystkie numery, tak by zachowana była właściwa kolejność.

27 Aktualizacja pól podczas drukowania

Word 97 ma wiele pomocnych funkcji, które wypełniają specjalne pola. Służą one do zliczania liczby stron, ilustracji, rysunków. Dzięki nim możemy również wstawiać odnośniki do tego, co napisaliśmy wcześniej. Ale przecież podczas edycji dokumentu wszystkie te informacje mogą ulec zmianie. W czasie drukowania jednak chcielibyśmy, by były one zgodne z prawdą. Dlatego w tej wskazówce pokażemy, jak włączyć automatyczne uaktualnianie pól podczas drukowania.

1 Wykonywanie wskazówki rozpoczniemy od kliknięcia na menu Narzędzia i wybrania pozycji Opcje...

2 Po jednym kliknięciu na zakładkę Drukowanie zaznaczamy opcję

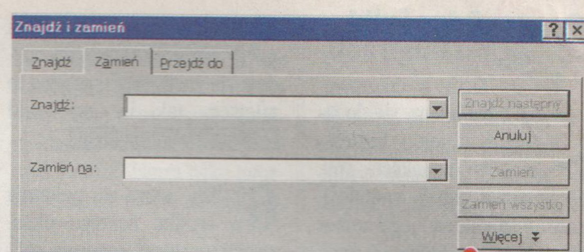


tak, żeby pokazał się w niej mały haczyk Aktualizacja pól.

3 Na koniec klikamy na OK. Od tej chwili nie musimy się obawiać o aktualność odnośników w naszym tekście. Przed każdym drukowaniem Word sam uzupełni wszystkie zmienione pola.

28 Zamiana jednego słowa na inne

W dokumencie, nad którym pracujemy, często powtarza się obce słowo. Lepiej byłoby zastąpić je polskim odpowiednikiem. W Wordzie 97 jest to bardzo proste.



1 Przechodzimy na początek dokumentu poprzez jednoczesne naciśnięcie klawiszy Ctrl i Home.

2 Następnie wchodzimy do menu Edycja i Zamień... W polu Znajdź: wpisujemy obcy wyraz, którego nie chcemy używać w dokumencie, np.

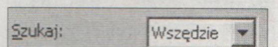


3 Naciskamy jeden raz na klawisz Tab (znajduje się on po prawej stronie klawiatury). Kursor przeskoczy do następnego pola edycji. Tutaj wpisujemy polski odpowiednik, może to być na przykład



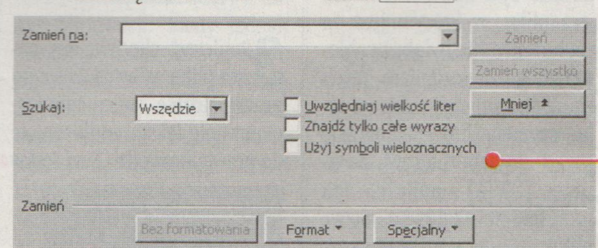
4 Jeżeli w tym miejscu widać przycisk, to kliknijmy na niego. Zobaczymy wówczas więcej opcji.

5 Przed rozpoczęciem zamiany upewnijmy się, że w polu



znajduje się wartość Wszędzie. Kliknijmy również na pole Znajdź tylko całe wyrazy, tak by pojawił się tam symbol zaznaczenia.

6 Cały proces zamieniania uruchomimy przyciskiem Zamień wszystko. Gdy się zakończy, w okienku kliknijmy na OK. Zamknijmy też okno Znajdź i zamień poprzez naciśnięcie na Zamknij. Po wykonaniu tej operacji w całym tekście nie znajdziemy już obcego słowa software.



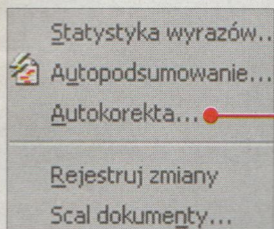
29 Wyłączenie numerowania

Kiedy rozpoczniemy akapit, stawiając [1.], po naciśnięciu [Enter] Word automatycznie wstawi kolejny element listy.

1. To jest przykładowy tekst, który jest napisany w Word 97.
2.

Takie zachowanie, choć pomocne, nie zawsze odpowiada naszym życzeniom. Word sam z siebie wstawia na przykład odstępy, które nie zawsze są nam potrzebne. Poniższa wskazówka pokaże, w jaki sposób można zmienić to domyślne zachowanie.

1 Klikamy lewym przyciskiem myszki na menu Narzędzia. Następnie wybieramy

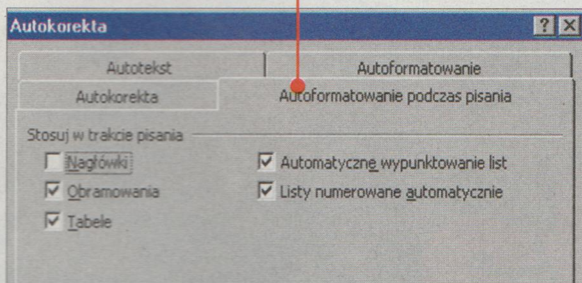


2 Pojawi się okienko, w którym klikamy na zakładkę

3 Usuwamy znak przy pozycji ☑ Listy numerowane automatycznie.

4 Kończymy ten krok, naciskając OK. Teraz kiedy rozpoczniemy akapit od [1.], nie będziemy mieli już kłopotów z automatycznym numerowaniem. Kiedy jednak za jakiś czas okaże się, że automatyczne numerowanie jest nam znowu potrzebne, wystarczy wykonać kroki pierwszy i drugi. W trzecim natomiast powinniśmy wprowadzić znak przy pozycji:

☑ Listy numerowane automatycznie



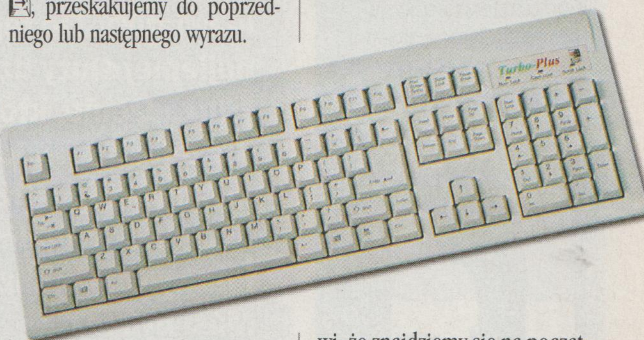
30 Szybsze poruszanie się po tekście

W edytorze Word poruszanie się po tekście jest bardzo ułatwione. Wiadomo, za pomocą myszki możemy ustawić kursor, gdzie nam się żywnie podoba. Wymaga to jednak przeniesienia dłoni na myszkę, co zajmuje zdecydowanie więcej czasu, niż gdybyśmy poruszali się po dokumencie, korzystając tylko z klawiatury. Poniżej znajdziemy najczęściej wykorzystywane klawisze służące do szybkiej nawigacji.

1 Przechodzenie do sąsiedniej linii uzyskujemy poprzez naciskanie [↑] i [↓].

2 Naciśnięcie strzałki [→] przesunie nas o jedną literę w prawo. Strzałka [←] przeniesie kursor o jedną literę w lewo.

3 Przytrzymując wciśnięty klawisz [Ctrl] i naciskając [←] lub [→], przeskakujemy do poprzedniego lub następnego wyrazu.



4 O jeden akapit w górę lub w dół przesuniemy się, gdy przy wciśniętym klawiszu [Ctrl] naciśniemy na [↓] lub [↑].

5 Po prawej stronie klawiatury tuż na kursorami znajduje się grupa sześciu klawiszy. Wśród nich znajdziemy [Home]. Po jego naciśnięciu przejdziemy kursorem na początek linii. Pod nim umiejscowiony jest klawisz [End]. Jedno naciśnięcie na ten klawisz przeniesie kursor na koniec linii.

6 Jednoczesne naciśnięcie klawiszy [Ctrl] i [Home] sprawi, że znajdziemy się na początku dokumentu, [Ctrl] i [End] przeniesie nas na jego koniec.

7 Naciskając naraz klawisze [Ctrl] i [F6] przeniesiemy się do następnego otwartego dokumentu.

8 Aby zamknąć tylko jeden otwarty dokument, wystarczy nacisnąć [Ctrl] i [F4]. ■

Drogowskaz

Cała naprzód

Nie każdy ma dłonie pianisty, a zatem trudno o pełną iluzję pilotażu w grze symulacyjnej, kiedy do sterowania samolotem używamy tylko klawiatury. Do tego zadania najlepiej służy dżojstik – urządzenie, które naśladuje drążek sterowniczy samolotu myśliwskiego. Dżojstik musi być wygodny i łatwy w obsłudze. Musi być też wytrzymały

Fot. Piękna

Nie trzeba chyba nikogo z graczy przekonywać o przewadze dżojstika nad klawiaturą, kiedy w grę wchodzi precyzyjne sterowanie statkiem kosmicznym, nafaszerowanym różną śmiercionośną bronią samolotem bojowym czy bolidem Formuły 1. W tego typu grach symulacyjnych nawet najzręczniejsze palce na klawiszach ze strzałkami nie zapewnią nam precyzji sterowania, jaką oferuje dżojstik. Dlatego też, w trosce o prestiż i lotnicze kariery Czytelników, Komputer ŚWIAT przetestował 18 dżojstików.

Najnowsze gry komputerowe dają nam do dyspozycji bardzo wiele możliwości kontroli przebiegu akcji. Czasami trzeba podbiec do przeciwnika i w biegu, przez zaskoczenie, przekonać go do naszych racji. Jako dowódca statku kosmicznego odpalamy jednocześnie wiele rodzajów rakiet, cały czas precyzyjnie utrzymując na kursie nasz międzyplanetarny frachtowiec. W rezultacie liczba koniecznych elementów dżojstika stale rośnie. Niegdyś wystarczał jedynie 01 **drążek sterowniczy**, za pomocą którego decydujemy się o kierunku ruchu postaci lub pojazdu oraz 02 **przycisk Fire**. Dzisiejsze dżojstiki wyposażone są w wiele pomocnych dodatków.

Najważniejsze z nich to: 03 **przepustnica** – niewielka manetka w obudowie dżojstika pozwalająca na regulację ciągu silników (szybkości) samolotu lub samochodu oraz kilka lub nawet kilkanaście dodatkowych przycisków, których działanie użytkownik może sam zaprogramować. Takie przyciski pozwalają łatwo poradzić sobie z trudniejszymi elementami gier (jak na przykład sterowanie graczem w koszykówce), bowiem naciśnięcie jednego programowalnego przycisku może zastąpić jednoczesne przyciśnięcie dwóch lub więcej klawiszy klawiatury. Nowe dżojstiki są także wyposażone w 04 **minidrążek sterowniczy (Hat)**. Umożliwia on między innymi swobodne rozglądanie się po kabinie samolotu i obserwowanie sytuacji na niebie. Z reguły mamy również do dyspozycji funkcję 05 **Autofire** (ogień ciągły), która pozwala oszczędzać mięśnie palców w mniej ambitnych grach o nielimitowanej amunicji.

Wszystkim, którzy szukają bardzo dobrego urządzenia, polecamy zwycięzcę testu – dżojstik Logitech WingMan Force. Doskonała konstrukcja drążka i 06 **podpórki pod nadgarstek** sprawiają, że leży on wygodnie w dłoni i bardzo dobrze sprawdza się w długich, wymagających precyzji misjach. Ponadto model ten wzorowo trzyma się podłoża, a zatem nie będziemy musieli po mocniejszym szarpnięciu drążkiem ponownie mocować go do powierzchni stołu. Na uwagę zasługuje też funkcja 07 (str. 18) **Force Feedback**. Logitech WingMan Force jest jedynym dżojstikiem w teście, który oferuje to udoskonalenie i otrzymał za nie dodatkowo +0,2 punktu. Zwycięzcę testu podłączymy praktycznie do każdego komputera, ma bowiem dwa różne typy kabla połączeniowego. Jeden z nich pozwala podłączyć dżojstik do nowoczesnego gniazda 08 (str. 18) **USB**, a drugi – do typowego portu szeregowego. Niestety, aby stać się posiadaczem tego dżojstika, trzeba mieć dostęp do solidnie wypchanego portfela. Kosztuje on bowiem aż 799 złotych, a to sprawiło, że w kategorii Cena/Jakość otrzymał ocenę niedostateczną.

Nie oznacza to jednak, że tylko bogatych stać na dobry dżojstik. Wybierając zwycięzcę w kategorii Cena/Jakość – InterAct SV-210 PC Raider Pro – otrzymamy przyzwoitej jakości dżojstik w bardzo przystępnej cenie (61 złotych).

Na ostatnim miejscu testu uplasował się Trust Predator Digital 3D. Stało się tak, ponieważ w trakcie testu wytrzymałościowego przestał on działać już po 13 200 wychyleniach drążka. Z tego powodu otrzymał 4 punkty karne.

Co to właściwie jest...

01 drążek sterowniczy
Drążek sterowniczy to najważniejszy element dżojstika. Poruszając nim, możemy kontrolować przemieszczanie się postaci po świecie gry. Im bardziej wychylamy drążek, tym szybciej porusza się postać.



02 przycisk Fire
Przycisk Fire służy do odpalania pocisków z aktualnie używanej w grze broni. Umieszczany jest najczęściej na rękojeści dżojstika, w miejscu przeznaczonym pod palec wskazujący. Kształt i umiejscowienie tego przycisku może mieć ogromny wpływ na komfort obsługi dżojstika.



03 przepustnica
Jest to niewielka manetka lub pokrętło, ulokowane zazwyczaj w podstawie dżojstika. Za pomocą przepustnicy sterujemy prędkością naszego pojazdu lub samolotu. Jest ona często określana mianem regulatora siły ciągu silników.



Zalety i wady testowanego sprzętu

Model		+	−
1	Logitech WingMan Force	• prosta kalibracja • bardzo duża liczba przycisków • praca z USB lub portem szeregowym • dobra przyczepność do podłoża	• zbyt miękki drążek sterowniczy • brak polskiej instrukcji obsługi
2	Logitech WingMan Interceptor	• prosta kalibracja • duża liczba przycisków • długi kabel połączeniowy • przepustnica	• brak polskiej instrukcji obsługi
3	Gravis Blackhawk Digital	• prosta kalibracja • duża liczba przycisków • dobra, polskojęzyczna instrukcja obsługi • najdłuższy okres gwarancji	• niezbyt wygodny kształt rękojeści
4	Saitek Cyborg 3D USB	• bardzo duża liczba przycisków • praca z USB • wygodny kształt rękojeści • dobra, polskojęzyczna instrukcja obsługi	• słaba przyczepność do podłoża • brak funkcji Autofire
5	Trust Predator Pro 3D	• przepustnica • minidrążek sterowniczy • bardzo dobra, polskojęzyczna instrukcja obsługi	• niezbyt wygodny kształt rękojeści • brak funkcji Autofire • dość twardy drążek sterowniczy
6	Genius Flight 2000 F-23	• bardzo duża liczba przycisków • przepustnica • minidrążek sterowniczy • polskojęzyczna instrukcja obsługi	• niezbyt wygodny kształt rękojeści • słaba przyczepność do podłoża
7	QuickShot GenX 700K	• długi kabel połączeniowy • bardzo duża liczba przycisków • przepustnica • minidrążek sterowniczy	• zbyt miękki drążek sterowniczy • brak polskiej instrukcji obsługi
8	InterAct SV-210 PC Raider Pro	• długi kabel połączeniowy • dobra przyczepność do podłoża • polskojęzyczna instrukcja obsługi	• brak przepustnicy • niezbyt wygodny kształt rękojeści • brak minidrążka sterowniczego
9	InterAct SV-241 PC Flight Force Pro	• bardzo duża liczba przycisków • długi kabel połączeniowy • dobra przyczepność do podłoża • polskojęzyczna instrukcja obsługi	• brak przepustnicy • niezbyt wygodny kształt rękojeści • zbyt miękki drążek sterowniczy
10	InterAct SV-214 PC Sabre Pro	• bardzo duża liczba przycisków • długi kabel połączeniowy • minidrążek sterowniczy • polskojęzyczna instrukcja obsługi	• słaba przyczepność do podłoża • niewygodny kształt rękojeści • brak przepustnicy • zbyt miękki drążek sterowniczy
11	QuickShot QS-216 Strato Warrior	• długi kabel połączeniowy • przepustnica	• brak minidrążka sterowniczego • niewygodny kształt rękojeści • brak polskiej instrukcji obsługi
12	Logic 3 PC Invader	• bardzo duża liczba przycisków • minidrążek sterowniczy • polskojęzyczna instrukcja obsługi	• krótki kabel połączeniowy • słaba przyczepność do podłoża drewnianego • brak przepustnicy
13	LMP Destiny d5	• bardzo duża liczba przycisków • przepustnica • minidrążek sterowniczy • dobra, polskojęzyczna instrukcja obsługi	• bardzo słaba przyczepność do podłoża • niezbyt wygodny kształt rękojeści • bardzo duża zmiana siły wychylenia drążka po teście
14	Trust Predator Pro	• duża liczba przycisków • bardzo dobra, polskojęzyczna instrukcja obsługi	• słaba przyczepność do podłoża • niewygodny kształt rękojeści • brak przepustnicy
15	LMP Destiny d4	• przepustnica • minidrążek sterowniczy • dobra, polskojęzyczna instrukcja obsługi	• słaba przyczepność do podłoża • niezbyt wygodny kształt rękojeści • duża zmiana siły wychylenia drążka po teście
16	Maxxtro JSK 320 Combo Pro	• bardzo duża liczba przycisków • minidrążek sterowniczy	• słaba przyczepność do podłoża • brak przepustnicy • brak polskiej instrukcji obsługi
17	King Game Sprytna Rąsia	• duża liczba przycisków • polskojęzyczna instrukcja obsługi	• słaba przyczepność do podłoża • brak podpórki na nadgarstek • brak przepustnicy • brak minidrążka sterowniczego • niewygodny kształt rękojeści
18	Trust Predator Digital 3D	• prosta kalibracja • bardzo duża liczba przycisków • przepustnica • bardzo dobra, polskojęzyczna instrukcja obsługi	• awaria dżojstika już po 13 200 cyklach testu wychylenia drążka • brak funkcji Autofire

Co to właściwie jest...

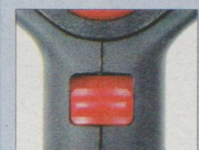
04 minidrążek sterowniczy (Hat)

Minidrążek sterowniczy (Hat) to mały plastikowy kapturek umocowany zwykle na główce rękojeści dżojstika. Poruszając nim za pomocą kciuka, możemy przełączać widok przestrzeni wokół siebie, np. oglądać niebo z różnych stron kokpitu samolotu. Hat to idealne rozwiązanie dla miłośników symulatorów lotniczych.



05 Autofire

Specjalna funkcja dżojstika służąca do automatycznej obsługi przycisku Fire. Do aktywowania opcji Autofire służy specjalny przełącznik. Po jej włączeniu nie musimy stale naciskać przycisku Fire, otrzymujemy bowiem do dyspozycji ogień ciągły. Wiele dżojstików oferuje opcję Autofire niezależnie dla wszystkich przycisków Fire.



06 podpórka pod nadgarstek

Podpórka pod nadgarstek znajduje się w dolnej części rękojeści wielu dżojstików. Na niej wspiera się nadgarstek gracza. Dzięki dobrze zaprojektowanej i wygodnej podpórce podczas długich potyczek ręka ma oparcie, nie zsuwa się z rękojeści i nadgarstek mniej się męczy.



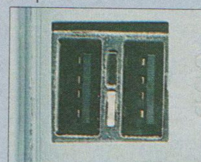
Co to właściwie jest...

07 Force Feedback

Specjalna funkcja najnowszych dżojstików. Za pomocą wbudowanego w dżojstik mechanizmu można osiągnąć efekt sprzężenia zwrotnego, polegający na tym, że fizycznie czujemy pod dłonią drgania kierownicy na szutrowej drodze, a przy trafieniu naszego statku przez obcą rakietę odczuwamy uszkodzenie sterów, co przejawia się ich bardzo ciężką pracą.

08 USB

Nowy standard połączenia między komputerem a urządzeniami zewnętrznymi (skanery, drukarki, monitory, myszy, dżojstiki, itp.). Instalacja urządzeń USB jest bardzo prosta. Gniazdo USB odnajdziemy z tyłu obudowy komputera.



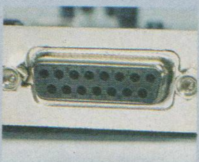
09 port szeregowy

Jest to jeden z portów komunikacyjnych, znajdujących się w komputerze. Podłączamy do niego np. modem zewnętrzny lub starsze typy myszek. Gniazdo portu szeregowego odnajdziemy z tyłu obudowy komputera.



10 port gier

Port gier (ang. gameport) służy do podłączenia dżojstika do komputera. Odnajdziemy go z tyłu obudowy komputera, zwykle na śledziu karty dźwiękowej.



Szczegółowe wyniki testu

Producent / Model / Dystrybutor / Telefon kontaktowy	Waga	1. miejsce: Logitech WingMan Force / Tornado 2000 / (022) 8512401	Ocena	2. miejsce: Logitech WingMan Interceptor / Tornado 2000 / (022) 8512401	Ocena	3. miejsce: Gravis Blackhawk Digital / Acco Polska / (022) 7153422	Ocena
Serwis	**10%**		**3,80**		**3,80**		**4,10**
Okres gwarancji	3%	12 miesięcy	3	12 miesięcy	3	36 miesięcy	5
Sposób naprawy	2%	Wymiana na nowy u sprzedawcy	6	Wymiana na nowy u sprzedawcy	6	Naprawa lub wymiana u sprzedawcy	3
Telefon pomocy technicznej	3%	(022) 8512401	3	(022) 8512401	3	(022) 7153423	4
Strona WWW producenta	2%	www.logitech.com	4	www.logitech.com	4	www.gravis.com	4
Instalacja	**20%**		**3,80**		**3,80**		**4,15**
Automatyczny start programu instalacyjnego	2%	tak	6	tak	6	tak	6
Informacja o wymaganym miejscu na dysku twardym	2%	nie	1	nie	1	nie	1
Informacja o ilości dostępnego miejsca na dysku twardym	2%	nie	1	nie	1	nie	1
Instrukcja obsługi	8%	angielska, wzorowa	3	angielska, wzorowa	3	polska, kompletna	5
Fabryczne ustawienia przycisków do różnych gier	3%	bardzo dużo (44)	6	bardzo dużo (30)	6	mało (2)	3
Współpracuje z grą Falcon 4.0 (symulator lotu)	1%	tak	6	tak	6	tak	6
Współpracuje z grą Dethkarz (wyścigi samochodowe)	1%	tak	6	tak	6	tak	6
Współpracuje z grą Tomb Raider III (gra przygodowa)	1%	tak	6	tak	6	tak	6
Obsługa	**30%**		**4,97**		**5,50**		**5,10**
Liczba przycisków	3%	bardzo dużo (9)	6	bardzo dużo (8)	6	dużo (5)	5
Kalibracja	3%	bardzo prosta	6	bardzo prosta	6	bardzo prosta	6
Dodatkowy minidrążek sterowniczy	3%	tak	6	tak	6	tak	6
Przepustnica	4%	tak	6	tak	6	tak	6
Podpórka pod nadgarstek	4%	wygodna	5	wygodna	5	niezbyt wygodna	4
Kształt rękojeści	5%	wygodny	5	wygodny	5	niezbyt wygodny	4
Autofire (ogień ciągły)	2%	tak	6	tak	6	tak	6
Długość kabla	2%	długi (2,20 m)	5	długi (2,25 m)	5	długi (2,45 m)	5
Drążek – siła wychylenia w nowym dżojstiku (w stosunku do wartości idealnej)	4%	o wiele za miękki (-93,84%)	1	bliski ideałowi (-16,43%)	5	bliski ideałowi (-11,81%)	5
Typ połączenia		port USB, 09 port szeregowy		10 port gier		port gier	
Jakość	**40%**		**5,40**		**4,95**		**4,60**
Test trwałości konstrukcji	14%	zaliczony	6	zaliczony	6	zaliczony	6
Test wychylenia drążka – zmiana siły wychylenia po teście	10%	brak (0,00%)	6	bardzo mała (4,24%)	6	mała (21,07%)	5
Drążek – siła wychylenia po teście zużycia (w stosunku do wartości idealnej)	4%	o wiele za miękki (-93,84%)	1	dość miękki (-20,67%)	4	dość miękki (-32,88%)	4
Siła przyczepności do podłoża drewnianego	5%	bardzo duża (15 N)	6	mała (7 N)	3	mała (8 N)	3
Siła przyczepności do podłoża z tworzywa sztucznego	5%	bardzo duża (16 N)	6	mała (7 N)	3	mała (8 N)	3
Odporność kabla na szarpnięcia	2%	przeciętna	4	przeciętna	4	dość mała	2
Ocena pośrednia	**100%**		**4,79**		**4,77**		**4,61**
Punkty dodatnie/ujemne		Force Feedback	+0,20				
Ocena całkowita jakości			**4,99**		**4,77**		**4,61**
Jakość		**bardzo dobra**		**bardzo dobra**		**bardzo dobra**	
Cena/Jakość		**niedostateczna**		**niedostateczna**		**dobra**	
Cena		**799 zł**		**310 zł**		**189 zł**	
Cena/Jakość – sposób wyliczenia		799 / 4,99 = 160,12		310 / 4,77 = 64,99		189 / 4,61 = 41,00	

Szczegółowe wyniki testu

Producent / Model / Dystrybutor / Telefon kontaktowy	Waga	10. miejsce: InterAct SV-214 PC Sabre Pro / Multi-Styk / (022) 8156844	Ocena	11. miejsce: QuickShot QS-216 Strato Warrior / Megabajt / (022) 6331199	Ocena	12. miejsce: Logic 3 PC Invader / Multi-Styk / (022) 8156844	Ocena
Serwis	**10%**		**3,10**		**3,20**		**3,30**
Okres gwarancji	3%	12 miesięcy	3	12 miesięcy	3	12 miesięcy	3
Sposób naprawy	2%	Naprawa lub wymiana u sprzedawcy	3	Naprawa lub wymiana u sprzedawcy	3	Naprawa lub wymiana u sprzedawcy	3
Telefon pomocy technicznej	3%	(022) 6133904	4	(022) 6331199	3	(022) 6133904	4
Strona WWW producenta	2%	www.interact-europe.de	2	www.quickshot.com	4	www.logic3.com	3
Instalacja	**20%**		**2,95**		**2,15**		**2,95**
Automatyczny start programu instalacyjnego	2%	nie	1	nie	1	nie	1
Informacja o wymaganym miejscu na dysku twardym	2%	nie	1	nie	1	nie	1
Informacja o ilości dostępnego miejsca na dysku twardym	2%	nie	1	nie	1	nie	1
Instrukcja obsługi	8%	polska, lakoniczna	4	angielska, lakoniczna	2	polska, lakoniczna	4
Fabryczne ustawienia przycisków do różnych gier	3%	brak	1	brak	1	brak	1
Współpracuje z grą Falcon 4.0 (symulator lotu)	1%	tak	6	tak	6	tak	6
Współpracuje z grą Dethkarz (wyścigi samochodowe)	1%	tak	6	tak	6	tak	6
Współpracuje z grą Tomb Raider III (gra przygodowa)	1%	tak	6	tak	6	tak	6
Obsługa	**30%**		**3,53**		**3,47**		**3,23**
Liczba przycisków	3%	dużo (6)	5	typowa (4)	4	bardzo dużo (7)	6
Kalibracja	3%	typowa	4	typowa	4	typowa	4
Dodatkowy minidrążek sterowniczy	3%	tak	6	nie	1	tak	6
Przepustnica	4%	nie	1	tak	6	nie	1
Podpórka pod nadgarstek	4%	niezbyt wygodna	4	niewygodna	3	bardzo niewygodna	2
Kształt rękojeści	5%	niewygodny	3	niewygodny	3	niewygodny	3
Autofire (ogień ciągły)	2%	tak	6	tak	6	tak	6
Długość kabla	2%	długi (2,45 m)	5	długi (2,20 m)	5	krótki (1,30 m)	3
Drążek – siła wychylenia w nowym dżojstiku (w stosunku do wartości idealnej)	4%	o wiele za miękki (-94,23%)	1	o wiele za miękki (-95,73%)	1	o wiele za miękki (-91,97%)	1
Typ połączenia		port gier		port gier		port gier	
Jakość	**40%**		**4,28**		**4,45**		**4,03**
Test trwałości konstrukcji	14%	zaliczony	6	zaliczony	6	drobne uszkodzenie – nadal działa	4
Test wychylenia drążka – zmiana siły wychylenia po teście	10%	bardzo mała (5,77%)	6	mała (24,68%)	5	mała (35,75%)	5
Drążek – siła wychylenia po teście zużycia (w stosunku do wartości idealnej)	4%	o wiele za miękki (-100,00%)	1	zbyt miękki (-71,05%)	2	miękki (-56,21%)	3
Siła przyczepności do podłoża drewnianego	5%	brak przyczepności (0 N)	1	bardzo mała (5 N)	2	brak przyczepności (1 N)	1
Siła przyczepności do podłoża z tworzywa sztucznego	5%	bardzo mała (3 N)	2	przeciętna (10 N)	4	bardzo duża (19 N)	6
Odporność kabla na szarpnięcia	2%	przeciętna	4	niezbyt duża	3	przeciętna	4
Ocena pośrednia	**100%**		**3,67**		**3,57**		**3,50**
Punkty dodatnie/ujemne							
Ocena całkowita jakości			**3,67**		**3,57**		**3,50**
Jakość		**dobra**		**dobra**		**dostateczna**	
Cena/Jakość		**celująca**		**bardzo dobra**		**celująca**	
Cena		**87 zł**		**121 zł**		**98 zł**	
Cena/Jakość – sposób wyliczenia		87 / 3,67 = 23,71		121 / 3,57 = 33,89		98 / 3,50 = 28,00	



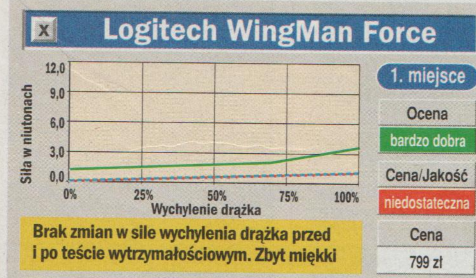
4. miejsce **Saitek Cyborg 3D USB** Lanser (055) 2336136	Ocena	5. miejsce **Trust Predator Pro 3D** Megabajt (022) 6331199	Ocena	6. miejsce **Genius Flight 2000 F-23** JTT Computer (071) 3475800	Ocena	7. miejsce **QuickShot GenX 700K** Megabajt (022) 6331199	Ocena	8. miejsce **InterAct SV-210 PC Raider Pro** Multi-Styk (022) 8156844	Ocena	9. miejsce **InterAct SV-241 PC Flight Force Pro** Multi-Styk (022) 8156844	Ocena
	3,20		3,20		4,10		3,20		3,10		3,10
12 miesięcy	3	12 miesięcy	3	12 miesięcy	3	12 miesięcy	3	12 miesięcy	3	12 miesięcy	3
Naprawa lub wymiana u sprzedawcy	3	Naprawa lub wymiana u sprzedawcy	3	Naprawa lub wymiana u sprzedawcy	3	Naprawa lub wymiana u sprzedawcy	3	Naprawa lub wymiana u sprzedawcy	3	Naprawa lub wymiana u sprzedawcy	3
(055) 2336136	3	(022) 6331199	3	(0800) 166000	6	(022) 6331199	3	(022) 6133904	4	(022) 6133904	4
www.saitek.com	4	www.trust.com	4	www.geniusnet.com.tw	4	www.quickshot.com	4	www.interact-europe.de	2	www.interact-europe.de	2
	3,85		3,75		3,40		2,15		2,95		2,95
tak	6	nie	1	tak	6	nie	1	nie	1	nie	1
nie	1	nie	1	nie	1	nie	1	nie	1	nie	1
nie	1	nie	1	nie	1	nie	1	nie	1	nie	1
polska, kompletna	5	polska, wzorowa	6	polska, mierna	2	angielska, lakoniczna	2	polska, lakoniczna	4	polska, lakoniczna	4
brak	1	brak	1	bardzo dużo (12)	6	brak	1	brak	1	brak	1
tak	6	tak	6	tak	6	tak	6	tak	6	tak	6
tak	6	tak	6	tak	6	tak	6	tak	6	tak	6
tak	6	tak	6	tak	6	tak	6	tak	6	tak	6
	4,77		4,13		4,60		4,77		3,10		3,67
bardzo dużo (8)	6	typowa (4)	4	bardzo dużo (8)	6	bardzo dużo (11)	6	typowa (4)	4	bardzo dużo (9)	6
typowa	4	typowa	4	typowa	4	typowa	4	typowa	4	typowa	4
tak	6	tak	6	tak	6	tak	6	nie	1	tak	6
tak	6	tak	6	tak	6	tak	6	nie	1	nie	1
wygodna	5	niezbyt wygodna	4	niezbyt wygodna	4	wygodna	5	bardzo niewygodna	2	niewygodna	3
wygodny	5	niezbyt wygodny	4	niezbyt wygodny	4	wygodny	5	niezbyt wygodny	4	niezbyt wygodny	4
nie	1	nie	1	nie	1	tak	6	dla jednego lub wszystkich przycisków	4	tak	6
typowy (1,80 m)	4	typowy (1,90 m)	4	typowy (1,85 m)	4	długi (2,55 m)	5	długi (2,50 m)	5	długi (2,45 m)	5
dość twardy (23,23%)	4	twardy (52,31%)	3	bliski ideałowi (-7,92%)	5	o wiele za miękki (-83,69%)	1	dość miękki (-31,60%)	4	o wiele za miękki (-80,12%)	1
USB		port gier		port gier		port gier		port gier		port gier	
	4,70		5,10		4,23		4,83		5,58		4,65
zaliczony	6	zaliczony	6	drobne uszkodzenie - nadal działa	4	zaliczony	6	zaliczony	6	drobne uszkodzenie - nadal działa	4
bardzo mała (7,61%)	6	mała (21,97%)	5	bardzo mała (6,60%)	6	średnia (47,62%)	4	bardzo mała (5,56%)	6	mała (33,94%)	5
dość twardy (30,84%)	4	dość twardy (30,34%)	4	bliski ideałowi (-14,33%)	5	dość miękki (-36,07%)	4	dość miękki (-26,03%)	4	miękki (-46,18%)	3
bardzo mała (4 N)	2	bardzo duża (15 N)	6	mała (6 N)	3	przeciętna (10 N)	4	bardzo duża (25 N)	6	bardzo duża (80 N)	6
bardzo mała (3 N)	2	przeciętna (10 N)	4	bardzo mała (5 N)	2	duża (12 N)	5	duża (12 N)	5	bardzo duża (20 N)	6
przeciętna	4	dość mała	2	przeciętna	4	przeciętna	4	przeciętna	4	przeciętna	4
	4,40		4,35		4,16		4,11		4,06		3,86
	4,40		4,35		4,16		4,11		4,06		3,86
dobra		**dobra**		**dobra**		**dobra**		**dobra**		**dobra**	
niedostateczna		celująca		celująca		dostateczna		celująca		dobra	
319 zł		115 zł		119 zł		205 zł		61 zł		164 zł	
319 / 4,40 = 72,50		115 / 4,35 = 26,44		119 / 4,16 = 28,61		205 / 4,11 = 49,88		61 / 4,06 = 15,02		164 / 3,86 = 42,49	

13. miejsce **LMP Destiny d5** Manta (022) 6435420	Ocena	14. miejsce **Trust Predator Pro** Megabajt (022) 6331199	Ocena	15. miejsce **LMP Destiny d4** Manta (022) 6435420	Ocena	16. miejsce **Maxxtro JSK 320 Combo Pro** Megabajt (022) 6331199	Ocena	17. miejsce **King Game Sprytna Rąsia** Multi-Styk (022) 8156844	Ocena	18. miejsce **Trust Predator Digital 3D** Megabajt (022) 6331199	Ocena
	4,10		3,20		4,10		2,60		2,90		3,20
12 miesięcy	3	12 miesięcy	3	12 miesięcy	3	12 miesięcy	3	12 miesięcy	3	12 miesięcy	3
Wymiana na nowy u sprzedawcy	6	Naprawa lub wymiana u sprzedawcy	3	Wymiana na nowy u sprzedawcy	6	Naprawa lub wymiana u sprzedawcy	3	Naprawa lub wymiana u sprzedawcy	3	Naprawa lub wymiana u sprzedawcy	3
(022) 6433480	4	(022) 6331199	3	(022) 6433480	4	(022) 6331199	3	(022) 6133904	4	(022) 6331199	3
www.leda.co.uk	4	www.trust.com	4	www.leda.co.uk	4	brak	1	brak	1	www.trust.com	4
	3,35		3,75		3,35		2,15		2,15		4,05
nie	1	nie	1	nie	1	nie	1	nie	1	nie	1
nie	1	nie	1	nie	1	nie	1	nie	1	nie	1
nie	1	nie	1	nie	1	nie	1	nie	1	nie	1
polska, kompletna	5	polska, wzorowa	6	polska, kompletna	5	angielska, lakoniczna	2	polska, mierna	2	polska, wzorowa	6
brak	1	brak	1	brak	1	brak	1	brak	1	mało (2)	3
tak	6	tak	6	tak	6	tak	6	tak	6	tak	6
tak	6	tak	6	tak	6	tak	6	tak	6	tak	6
tak	6	tak	6	tak	6	tak	6	tak	6	tak	6
	4,67		3,60		4,47		3,73		2,70		4,80
bardzo dużo (8)	6	dużo (6)	5	typowa (4)	4	bardzo dużo (11)	6	dużo (5)	5	bardzo dużo (8)	6
typowa	4	typowa	4	typowa	4	typowa	4	typowa	4	bardzo prosta	6
tak	6	tak	6	tak	6	tak	6	nie	1	tak	6
tak	6	nie	1	tak	6	nie	1	nie	1	tak	6
niezbyt wygodna	4	niezbyt wygodna	4	niezbyt wygodna	4	niezbyt wygodna	4	brak	1	niezbyt wygodna	4
niezbyt wygodny	4	niewygodny	3	niezbyt wygodny	4	niezbyt wygodny	4	niewygodny	3	niezbyt wygodny	4
tak	6	tak	6	tak	6	tak	6	tak	6	nie	1
typowy (1,75 m)	4	typowy (1,80 m)	4	typowy (1,75 m)	4	typowy (1,85 m)	4	typowy (1,75 m)	4	typowy (1,85 m)	4
miękki (-57,32%)	3	zbyt miękki (-64,23%)	2	miękki (-54,11%)	3	o wiele za miękki (-91,89%)	1	zbyt miękki (-64,41%)	2	bliski ideałowi (7,63%)	5
port gier		port gier		port gier		port gier		port gier		port gier	
	2,40		3,18		2,30		3,38		3,10		3,78
drobne uszkodzenie - nadal działa	4	zaliczony	6	drobne uszkodzenie - nadal działa	4	drobne uszkodzenie - nadal działa	4	drobne uszkodzenie - nadal działa	4	zaliczony	6
zbyt duża (116,31%)	1	zbyt duża (120,86%)	1	zbyt duża (129,75%)	1	mała (31,66%)	5	dość duża (73,83%)	3	pomiar niemożliwy*	1
twardy (58,99%)	3	twardy (56,64%)	3	zbyt twardy (75,63%)	2	zbyt miękki (-60,22%)	2	bliski ideałowi (9,42%)	5	pomiar niemożliwy*	1
brak przyczepności (1 N)	1	bardzo mała (3 N)	2	brak przyczepności (1 N)	1	bardzo mała (3 N)	2	brak przyczepności (1 N)	1	duża (14 N)	5
brak przyczepności (1 N)	1	brak przyczepności (2 N)	1	brak przyczepności (1 N)	1	brak przyczepności (2 N)	1	brak przyczepności (0 N)	1	przeciętna (10 N)	4
przeciętna	4	niezbyt duża	3	przeciętna	4	niezbyt duża	3	przeciętna	4	przeciętna	4
	3,44		3,42		3,34		3,16		2,77		4,08
										uszkodzenie po 13 200 wychyleniach drążka	-4,00
	3,44		3,42		3,34		3,16		2,77		0,08
dostateczna		**dostateczna**		**dostateczna**		**dostateczna**		**dostateczna**		**niedostateczna**	
dobra		celująca		dobra		niedostateczna		celująca		niedostateczna	
154 zł		100 zł		129 zł		194 zł		43 zł		141 zł	
154 / 3,44 = 44,77		100 / 3,42 = 29,24		129 / 3,34 = 38,62		194 / 3,16 = 61,39		43 / 2,77 = 15,52		zdyskwalifikowany	

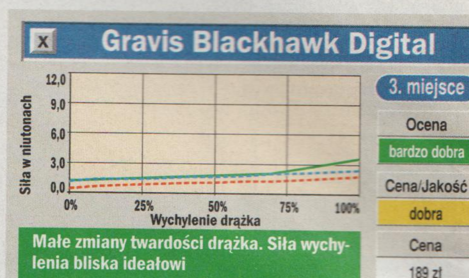
* Dżojstik uległ uszkodzeniu w trakcie testu wytrzymałościowego.

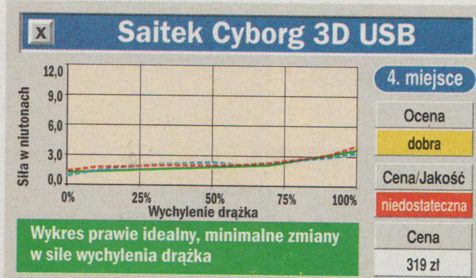
Wykresy siły wychylenia drążka sterowniczego

Wykresy przedstawiają rozkład siły potrzebnej do wychylenia drążka. Linia zielona ukazuje rozkład idealny. Kolorem niebieskim oznaczyliśmy wykres siły wychylenia drążka zmierzonej przed testem wytrzymałościowym. Wykres czerwony ukazuje siłę potrzebną do wychylenia drążka sterowniczego zmierzoną po wykonaniu testu wytrzymałościowego

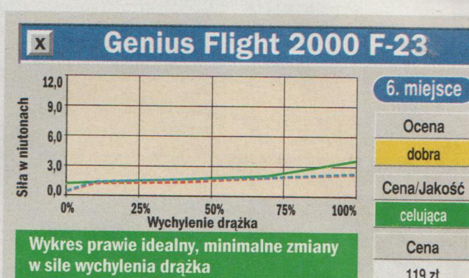


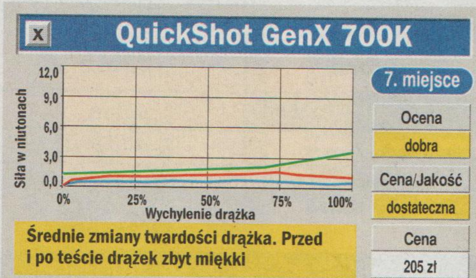


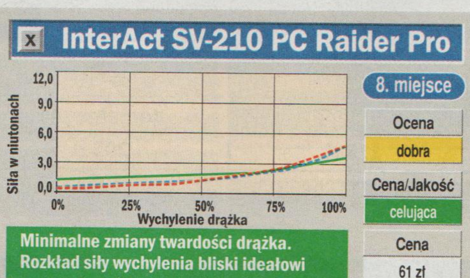


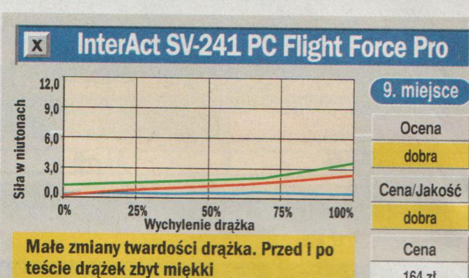


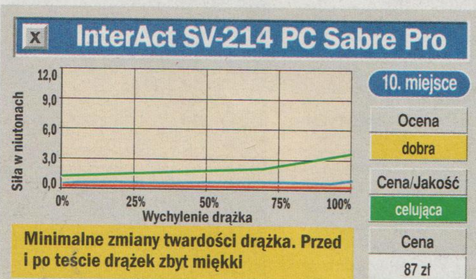














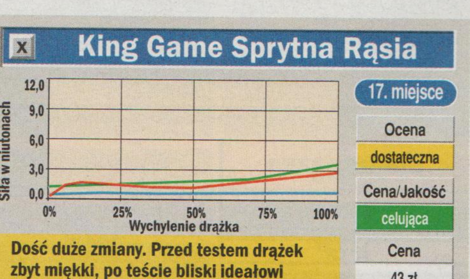














Tak testował Komputer ŚWIAT

Komputer ŚWIAT sprawdził jakość dżojstików, badając je w redakcyjnym laboratorium oraz w niezależnym centrum badania norm i jakości firmy Siemens w Augsburgu (Niemcy)

Wybór urządzeń do testu

Sprawdziliśmy nie przetestowane do tej pory (patrz test w numerze 23/98) dżojstiki w kategorii cenowej do 800 złotych.

Serwis

Ważną cechą dżojstika jest długość okresu gwarancji. Jest to w końcu intensywnie użytkowane urządzenie mechaniczne. Długa gwarancja daje nadzieję, że kupujemy produkt dobrej klasy, jednak jedynie model Gravis Blackhawk Digital wspiera gwarancja dłuższa niż jeden rok. Ważne jest też, czy urządzenie w razie awarii będzie szybko wymieniane w sklepie na nowe (ocena celująca), czy najpierw zostanie wysłane z reklamacją do serwisu producenta (ocena dostateczna).

Instalacja

Dżojstik powinien mieć dołączoną instrukcję obsługi, ukazującą przejrzyście cały proces instalacji sprzętu oraz wszystkie jego możliwości. Jeżeli instrukcji brakuje, jest ona lakoniczna lub nie została napisana w języku polskim – przyznawaliśmy odpowiednio słabsze oceny.

Jeżeli funkcje klawiatury można komfortowo przenieść na programowalne przyciski dżojstika – urządzenie otrzymywało wysoką notę. Oprócz tego sprawdziliśmy, w jakim stopniu dżojstiki współpracują z grami. W tym celu przetestowaliśmy urządzenia z trzema wybranymi, nowymi grami: Dethkarz, Falcon 4.0 i Tomb Raider III.

Obsługa

Większość urządzeń wyposażona jest w dodatkowy minidrążek (Hat), przepustnicę i programowalne przyciski pomagające w sterowaniu grą. Podczas oceny uwzględniliśmy dostępną liczbę przycisków. Obecność przydatnego minidrążka także wpływała korzystnie na ocenę urządzenia.

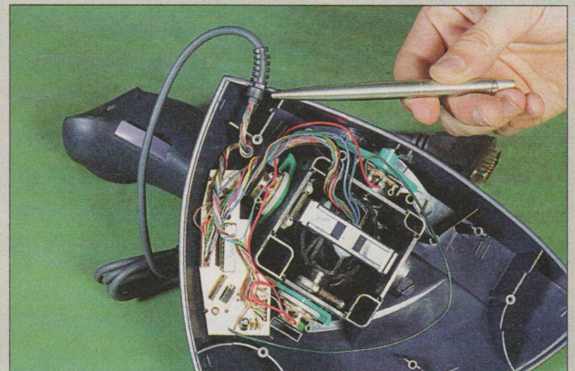
Ważnym punktem oceny w testach sprzętu Komputer ŚWIATA jest test praktyczny. W tym wypadku szukaliśmy odpowiedzi na pytania: czy dżojstik dobrze leży w dłoni; czy spojenia i kanty rękojeści nie przeszkadzają podczas gry oraz czy kabel, który musimy podłączyć z tyłu obudowy komputera, jest dostatecznie długi. Sprawdziliśmy też siłę konieczną do maksymalnego wychylenia drążka. Dziesięć osób oceniało opór, jaki stawia drążek. Wykres oporu drążka o najlepszej ocenie został przyjęty jako wartość idealna, do której porównywano pozostałe urządzenia.

Jakość

Ostatni, ale zarazem najważniejszy, element testu dotyczył jakości i odporności konstrukcyjnej dżojstików. Musiały one przetrwać upadek z wysokości 80 centymetrów oraz przetrzymać 85 000 wychyleń drążka. Test wychyleniowy wykonywała specjalna maszyna. Owe 85 000 wychyleń to odpowiednik około 2000 wyścigów w grze Dethkarz. Jeżeli co trzy dni rozegramy po dziesięć wyścigów, dżojstik powinien działać bez awarii 600 dni (czyli ponad półtora roku).

Po teście wytrzymałościowym zmierzyliśmy, czy drążek dżojstika obsługuje się z taką samą łatwością jak przed testem oraz czy nie zużyły się jego elementy mechaniczne. Im mniejsze wykryliśmy zmiany, tym wyżej oceniliśmy dżojstik.

Dobry dżojstik powinien wytrzymywać energiczne ruchy drążkiem bez odrywania się od podłoża. Próbowaliśmy przesuwać dżojstiki po podłożu drewnianym i po podłożu z tworzywa sztucznego. Modele, które ślizgały się, otrzymywały gorsze oceny. Ostatnim punktem programu był test wytrzymałości mocowania kabla. Sprawdzaliśmy jego odporność na szarpnięcie, które może wystąpić na przykład w wyniku przypadkowego spadnięcia dżojstika ze stołu.



Sprawdziliśmy sposób zamocowania kabla połączeniowego. Powinien on być zamontowany bardzo stabilnie



Ruchome ramię specjalnej maszyny poruszało drążkiem 85 000 razy. Nie wszystkie urządzenia zaliczyły ten test

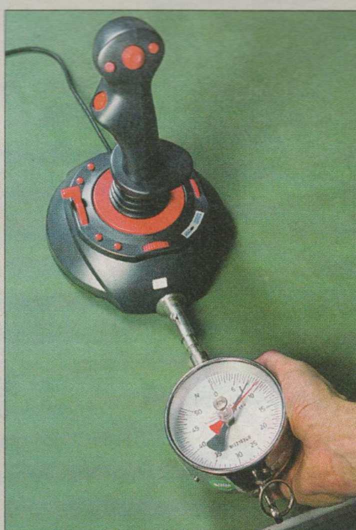
Współczynnik Cena/Jakość

Ocena współczynnika Cena/Jakość wynika z następującego wyliczenia: cena urządzenia dzielona jest przez ocenę jego jakości. Rezultatowi tego działania przyporządkowywana jest ocena Cena/Jakość.

celująca	do 30
bardzo dobra	30 do 38
dobra	38 do 46
dostateczna	46 do 53
mierna	53 do 60
niedostateczna	powyżej 60



Upadek z wysokości 80 centymetrów ukazał, jak dżojstik przetrwa przypadkowe zsunięcie się ze stołu



Siłomierz pokazuje, jak mocno trzeba pociągnąć dżojstik, aby przesunąć go po podłożu



Praktyczny test dżojstika to oczywiście sprawdzenie, czy współpracuje on prawidłowo z grami. Jedną z testowych gier był Tomb Raider III, bardzo popularna gra przygodowa

Logitech WingMan Force



1. miejsce



Zwycięzcę testu można połączyć z komputerem na dwa sposoby: poprzez typowy port szeregowy lub nowoczesne gniazdo USB



Jakość	Cena/Jakość	Cena
bardzo dobra	niedostateczna	799 zł

Logitech WingMan Interceptor

2. miejsce



Czerwona manetka (przepustnica) po lewej stronie obudowy dżojstika służy do regulowania prędkości sterowanego obiektu



Jakość	Cena/Jakość	Cena
bardzo dobra	niedostateczna	310 zł

Gravis Blackhawk Digital

3. miejsce



Kciuk możemy położyć wokół drążka Blackhawk Digital lub na nim, w obu wypadkach mamy pod palcem przycisk Fire



Jakość	Cena/Jakość	Cena
bardzo dobra	dobra	189 zł

Saitek Cyborg 3D USB

4. miejsce



Za pomocą dołączonego miniaturowego śrubokrętu można indywidualnie dopasować dżojstik do dłoni



Jakość	Cena/Jakość	Cena
dobra	niedostateczna	319 zł

Trust Predator Pro 3D

5. miejsce



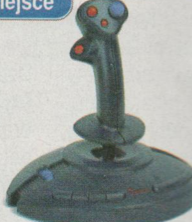
Taki wystający przycisk jest niezbyt estetyczny i co gorsza niewygodny w obsłudze



Jakość	Cena/Jakość	Cena
dobra	celująca	115 zł

Genius Flight 2000 F-23

6. miejsce



Gdy chcemy obrócić postać naszego bohatera gry, używamy do tego niebieskiego minidrążka sterowniczego



Jakość	Cena/Jakość	Cena
dobra	celująca	119 zł

QuickShot GenX 700K

7. miejsce



Futurystycznie zaprojektowana przepustnica ma kilka dodatkowych przycisków do sterowania funkcjami gry



Jakość	Cena/Jakość	Cena
dobra	dostateczna	205 zł

InterAct SV-210 PC Raider Pro

ZWYCIĘZCA Komputer CENA/JAKOŚĆ

8. miejsce



Przycisk Fire SV-210 PC Raider Pro został stworzony z myślą o dużych dłoniach. Nie można w niego nie trafić



Jakość	Cena/Jakość	Cena
dobra	celująca	61 zł

InterAct SV-241 PC Flight Force Pro

9. miejsce



Z boku dżojstika umieszczony został suwak przepustnicy. Czy jednak jest to wygodne rozwiązanie?



Jakość	Cena/Jakość	Cena
dobra	dobra	164 zł

InterAct SV-214 PC Sabre Pro

10. miejsce



Przednia część rękojeści PC Sabre Pro wyłożona jest specjalną gumową podkładką, która poprawia komfort pracy z dżojstikiem



Jakość	Cena/Jakość	Cena
dobra	celująca	87 zł

QuickShot QS-216 Strato Warrior

11. miejsce



Dżojstik ma na wyposażeniu specjalny pedał, który pełni rolę przepustnicy



Jakość	dobra
Cena/Jakość	bardzo dobra
Cena	121 zł

Logic 3 PC Invader

12. miejsce



Mała, niewygodna podpórka pod nadgarstek i wyraźnie kanciasty drążek sterowniczy nie podnoszą walorów tego dżojstika



Jakość	dostateczna
Cena/Jakość	celująca
Cena	98 zł

LMP Destiny d5

13. miejsce



Dodatkowe cztery przyciski usytuowane są bardzo wygodnie, a ciężar kontrolującej je ręki poprawia niską stabilność dżojstika



Jakość	dostateczna
Cena/Jakość	dobra
Cena	154 zł

Trust Predator Pro

14. miejsce



Minidrążek sterowniczy (Hat) umieszczony jest klasycznie, na szczycie główki rękojeści



Jakość	dostateczna
Cena/Jakość	celująca
Cena	100 zł

LMP Destiny d4

15. miejsce



LPM Destiny d4 słabo trzyma się podłoża. Ten fragment obudowy przyda się jako podpórka pod lewą, dociążającą dżojstik rękę



Jakość	dostateczna
Cena/Jakość	dobra
Cena	129 zł

Maxxtro JSK 320 Combo Pro

16. miejsce



Maxxtro JSK 320 Combo Pro to połączenie gamepada i drążka sterowniczego. Gamepad umieszczamy w gnieździe drążka



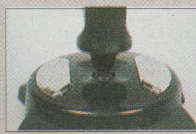
Jakość	dostateczna
Cena/Jakość	niedostateczna
Cena	194 zł

King Game Sprytna Rąsia

17. miejsce



Atrakcyjne, błyszczące wykończenie podstawy nie zrekompensuje braku podpórki pod nadgarstek i niewygodnego kształtu rękojeści



Jakość	dostateczna
Cena/Jakość	celująca
Cena	43 zł

Trust Predator Digital 3D

18. miejsce



Trust Predator Digital stracił szansę na rywalizację z resztą stawki po teście zużycia. Awaria już po 13 200 wychyleniach



Jakość	niedostateczna
Cena/Jakość	niedostateczna
Cena	141 zł

Rajdowy rywal dżojstika

W symulatorach lotu dżojstik nie ma sobie równych i fakt ten nie podlega dyskusji. Dżojstik jest też najbardziej uniwersalnym manipulatorem do gier. Działa także dobrze w wyścigach samochodowych, grach przygodowych i zręcznościowych oraz w grach sportowych. Jednak wielu producentów akcesoriów dla graczy lansuje ostatnio urządzenie, które ma przyćmić popularność dżojstika w oczach miłośników wyścigów samochodowych. Tym cudem techniki jest zestaw składający się ze specjalnej kierownicy i listwy z dwoma pedałami. Kierownica wyposażona jest w system Force Feedback, czyli sprzężenie zwrotne. Śmiganie górskimi, kamienistymi drogami okupimy silnymi drganiami kierownicy, a ostre wchodzenie w zakręty wywoła wyraźny opór w prowadzeniu samochodu. Wszystkie te niezapomniane wrażenia zawdzięczamy specjalnemu mechanizmowi wbudowanemu w kierownicę, dzięki któremu przenosi ona na układ kierowniczy siły pojawiające się przy ostrej jeździe, tak jak to ma miejsce w rzeczywistości. Pedały zastępują gaz i hamulec. Jedyną wadą takiego zestawu wyścigowego jest jego cena. Za urządzenie z funkcją Force Feedback musimy zapłacić od 600 do 1000 złotych.



Logitech WingMan Formula Force – kierownica dla rajdowca

Najlepsze na rynku:

Znakomite czy tylko przeciętne? W tym zestawieniu prezentujemy sprzęt, który w naszych testach uzyskał najlepsze oceny. O kolejności w tabeli decyduje ocena za jakość

Logitech WingMan Force



Miejsce	Producent	Model	Jakość	Cena zł	Numer
	Drukarki atramentowe				
1	Hewlett-Packard	DeskJet 710C	dobra	999	4/99
2	Epson	Stylus Color 740	dobra	1219	4/99
3	Epson	Stylus Color 440	dobra	645	4/99
4	Lexmark	1100 Color Jetprinter	dobra	399	4/99
5	Epson	Stylus Color 640	dobra	948	4/99
	Drukarki laserowe				
1	Brother	HL-1040	dobra	1658	3/99
2	Minolta	Pagepro 8L	dobra	1795	3/99
3	Panasonic	KX-P 6500	dobra	1191	3/99
4	Lexmark	Optra E+	dostateczna	1830	3/99
5	Kyocera	FS-600	dostateczna	1636	3/99
	Dyski twarde				
1	IBM	DTTA 351680	bardzo dobra	1828	6/99
2	Quantum	Fireball EX 12.7A	bardzo dobra	1180	6/99
3	Maxtor	Diamond Max 3400	bardzo dobra	1256	6/99
4	Maxtor	Diamond Max Plus 2500	bardzo dobra	1280	6/99
5	IBM	DTTA 351010	bardzo dobra	1015	6/99
	Dżojstiki				
1	Logitech	WingMan Force	bardzo dobra	799	17/99
2	Logitech	WingMan Force Interceptor	bardzo dobra	310	17/99
3	Gravis	Blackhawk Digital	bardzo dobra	189	17/99
4	Saitek	Cyborg 3D USB	dobra	319	17/99
5	Trust	Predator Pro 3D	dobra	115	17/99
6	Genius	Flight 2000 F-23	dobra	119	17/99
7	Quick Shot	GenX 700K	dobra	205	17/99
8	InterAct	SV-210 PC Raider Pro	dobra	61	17/99
9	InterAct	SV-241 PC Flight Force Pro	dobra	164	17/99
10	InterAct	SV-214 PC Sabre Pro	dobra	87	17/99
11	QuickShot	QS-216 Strato Warrior	dobra	121	17/99
	Głośniki				
1	Primax	57303 Soundstorm 300 W	dostateczna	330	9/99
2	Interact	Aerospace Surround Plus SV753	dostateczna	195	9/99
3	Boeder	Mastersound 2x40 W	dostateczna	125	9/99
4	Soundlink	SV 815SL	dostateczna	139	9/99
5	Maxxtro	SPK A16	dostateczna	150	9/99
	Karty graficzne				
1	Elsa	Victory Erazor	bardzo dobra	513	24/98
2	Diamond	Viper V330	bardzo dobra	378	24/98
3	STB	Velocity 128	bardzo dobra	451	24/98
4	ATI	Xpert@Work	bardzo dobra	279	24/98
5	Hercules	Thrille AGP	bardzo dobra	389	24/98
6	Matrox	Mistique 220 Business	bardzo dobra	270	24/98
	Karty muzyczne				
1	Creative Labs	Sound Blaster Live!	bardzo dobra	879	11/99
2	Diamond	Monster Sound MX 300 OEM	bardzo dobra	370	11/99
3	Creative Labs	Sound Blaster Live! Value	bardzo dobra	427	11/99
4	Creative Labs	Sound Blaster 128 PCI	bardzo dobra	225	11/99
5	Yamaha	Wave Force 192 XG Digital	bardzo dobra	407	11/99
6	AOpen	AW 300	dobra	76	11/99
	Karty telewizyjne				
1	Leadtek	WinView 601	bardzo dobra	450	15/99
2	Animation Tech.	FlyVideo FM/RC	bardzo dobra	340	15/99
3	AVerMedia	TV Phone 98	bardzo dobra	570	15/99
4	Pinnacle Systems	miroVideo PCTV	bardzo dobra	488	15/99
5	AVerMedia	TV Capture 98	bardzo dobra	453	15/99
	Klawiatury				
1	Ortek	TouchPad Keyboard EKB-804TP	bardzo dobra	180	12/99
2	Unikey	Multimedia Keyboard KWD-810	bardzo dobra	86	12/99

Miejsce	Producent	Model	Jakość	Cena zł	Numer
	Klawiatury				
3	BTC	Multimedia Keyboard	bardzo dobra	66	12/99
4	BTC	8110M	dobra	63	12/99
5	Ortek	Media Pro Keyboard MCK-980	dobra	71	12/99
	Komputery				
1	FF Computers	Speed P-350	dobra	4190	7/99
2	Hewlett-Packard	Vectra S8MT	dobra	9199	7/99
3	Optimus	Hypermedia 350II	dobra	5819	7/98
4	Intra trade	P-350	dobra	3930	7/99
5	IBM	300 PL	dobra	8103	7/99
	Komputery kieszonkowe				
1	3Com	Palm III	bardzo dobra	1495	2/99
2	3Com	Palm Pilot Personal	bardzo dobra	1372	2/99
3	Psion	Siena	bardzo dobra	779	2/99
4	Psion	Series 3c	bardzo dobra	1366	2/99
5	Casio	BN-20	bardzo dobra	1430	2/99
	Krążki CD-R				
1	KAO	CD Recordable	bardzo dobra	6,50	1/99
2	Ricoh	CD-R74	dobra	6,95	1/99
3	TDK	CD-R74 czerwona	dobra	8,54	1/99
4	Philips	All speed Silver	dobra	6,50	1/99
5	Imation	CDR	dobra	9,15	1/99
	Monitory 15-calowe				
1	Philips	105 MB	dobra	1057	26/98
2	Hitachi	CM 500 ET	dobra	1083	26/98
3	ADI	4P TCO95	dobra	927	26/98
4	Nokia	449 XA Plus	dobra	1075	26/98
5	Samsung	SyncMaster 500B	dobra	966	26/98
	Myszki				
1	Logitech	Pilot Mouse+	celująca	135	10/99
2	Boeder	Scrollmouse+	celująca	87	10/99
3	A4Tech	SWW-7 Net Easy 3D Mouse	bardzo dobra	46	10/99
4	Logitech	MouseMan Wheell	bardzo dobra	229	10/99
5	Maxxtro	Wooden Mouse Mus 5	bardzo dobra	27	10/99
	Nagrywarki CD-R				
1	Yamaha	CRW 4416E	bardzo dobra	1725	8/99
2	Hewlett-Packard	CD Writer Plus 81000i	dobra	1898	8/99
3	Sony	CRX 100W-RP	dobra	1629	8/99
4	Philips	PCA 362RW	dobra	1435	8/99
5	Samsung	SCW-230	dobra	1189	8/99
6	Traxdata	CDRW 2260EL Plus	dobra	1200	8/99
	Napędy DVD				
1	Samsung	SD-604	bardzo dobra	480	13/99
2	LG	DRD-841B	bardzo dobra	519	13/99
3	Actima	AD05P	bardzo dobra	500	13/99
4	Pioneer	DVD-103S	bardzo dobra	555	13/99
5	Toshiba	SDM-1202	dobra	573	13/99
6	AOpen	DV 9632E	dobra	630	13/99
	Skanery				
1	Plustek	OpticPro 9636T	dobra	580	16/99
2	AGFA	SnapScan 1212P	dobra	590	16/99
3	ScanMagic	1200CP	dobra	420	16/99
4	Plustek	OpticPro 9636P Turbo	dobra	410	16/99
5	Artec	1236P	dobra	460	16/99
6	Hewlett-Packard	ScanJet 3200C	dobra	500	16/99
7	Artec	AM12E Plus	dobra	390	16/99
8	LG	Scanworks 66a	dobra	515	16/99
9	Mustek	ScanExpress 1200ED	dobra	414	16/99
10	LG	Scanworks 36a	dobra	333	16/99

Drogowskaz

Fot. AKPA

Elektroniczny kałamarz

Drukarka atramentowa to już nie luksus. Posiada ją niemal każdy użytkownik peceta. Jednak nie możemy jej używać na okrągło. W końcu musimy wymienić pojemnik z atramentem. Jak to sprawnie zrobić – piszemy w tym artykule

Kupując drukarkę, decydujemy, jakiego rodzaju tuszu będziemy używać. Każdy producent drukarek jednocześnie jest producentem atramentów do swojego sprzętu.

Pojemniki z atramentem dostaniemy w wyspecjalizowanych sklepach komputerowych bądź punktach serwisowych. Pojemniki wszystkich firm wyglądają niemal identycznie. Zwykle można wyróżnić kolorową górę pojemnika, służącą głównie do wsuwania i wyjmowania pojemnika z gniazda w drukarce, komorę lub komory z atramentem (niektóre pojemniki są przezroczyste, co ułatwia sprawdzenie poziomu atramentu) oraz metalowe ujście dysz, przez które atrament wydostaje się na zewnątrz. Musimy wiedzieć, że nie wszystkie pojemniki z atramentem pasują do każdego modelu drukarki. Dlatego jeżeli wyczerpie się nam atrament, musimy zanotować typ pojemnika. Najlepiej, gdy go wymontujemy i zaniesiemy do sklepu. Większość producentów oferuje ulgi w zakupie nowego pojemnika, gdy zwrócimy już zużyty. Nawet gdybyśmy przez pomyłkę kupili niewłaściwy pojemnik, to



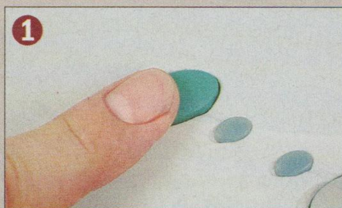


Pojemniki z czarnym i kolorowym atramentem to serce każdej atramentowej drukarki

Drukarki atramentowe i laserowe

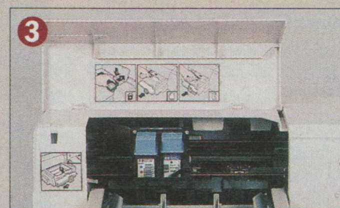
	laserowa monochromatyczna	atramentowa
cena zakupu urządzenia	wysoka	niska
koszty eksploatacji	niskie	wysokie
koszty wydruku jednej strony	niskie	wysokie
głośność pracy	mała	dość duża
szybkość druku	duża	średnia lub mała
druk kolorowy	nie	tak
jakość druku	wysoka	wysoka
odporność mechaniczna wydruków	duża	duża
odporność wydruków na wilgoć	duża	mała
odporność wydruków na działanie światła	duża	przeciętna
pobór prądu podczas pracy	duży	mały
czas od włączenia do gotowości pracy	długi	krótki
kabel połączeniowy w komplecie	brak	brak
instalacja	prosta	prosta
pojemność podajnika papieru	duża	mała lub średnia

Wymieniamy zbiorniki z atramentem

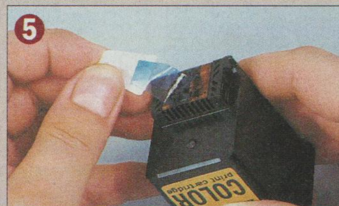

1 Przed wymianą pojemników z tuszem włączamy zasilanie drukarki



2 Delikatnie podnosimy przednią pokrywę mechanizmu drukarki


3 Gniazda z pojemnikami wysuwają się po podniesieniu pokrywy drukarki

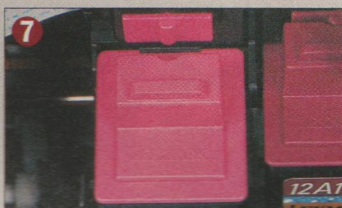

4 Delikatnie wyjmujemy zużyte pojemniki po atramencie



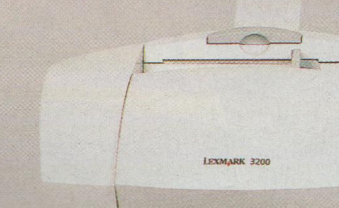
5 Zdejmujemy taśmy zabezpieczające tusz przed wysychaniem



6 Nowe pojemniki umieszczamy w gniazdach i lekko dociskamy



7 Górne pokrywy zbiorników odpowiadają barwą zatrzaskom w gniazdach



8 Po wymianie pojemników z dwoma rodzajami atramentu i zamknięciu pokrywy drukarka jest znowu gotowa do pracy

i tak go nie zamontujemy, ponieważ kształt jego złącza nie będzie pasować do kształtu gniazda w drukarce.

Nie tylko pojemniki z atramentem do poszczególnych modeli różnią się między sobą, ale również pojemnik z atramentem czarnym i kolorowym trudno pomylić. Zwykle pojemniki z atramentem kolorowym mają napisy lub oznaczenia w postaci czarnych lub kolorowych pasków. Poza tym są większe, gdyż zawierają trzy komory z atramentem w kolorze żółtym, magenty (odmiana koloru czerwonego) i cyjanu (odmiana koloru niebieskiego).

Zdarza się, że w drukarkach z jednym wymiennym pojemnikiem kolorowym lub z atramentem czarnym zasycha atrament w dyszach. Ponieważ możemy zainstalować tylko jeden pojemnik, drugi musimy umieścić w specjalnym pudełku, które powinniśmy otrzymać razem z drukarką. Radzimy również otwierać hermetycznie zamknięte nowe pojemniki na krótko przed ich zainstalowaniem w drukarce. W przeciwnym wypadku dysze mogą się zatkać zaschniętym atramentem. Niektórzy producenci atramentów, aby temu zapobiec, naklejają na czoło głowicy dodatkowe taśmy zabezpieczające. Pojemnik zainstalowany w drukarce jest zabezpieczony przed wysychaniem.

Atramentówki uchodzą za urządzenia stosunkowo tanie przy zakupie, ale dość kosztowne w eksploatacji. Co wiecej, poszczególne typy drukarek mogą się bardzo różnić pod tym względem. Za wyczerpujący się szybko pojemnik z kolorowym tuszem będziemy musieli zapłacić w zależności od typu drukarki od 120 do ponad 200 złotych. Mniejsze różnice występują w cenach pojemników z tuszem czarnym – od 110 do 140 złotych. A więc wydruk jednej kolorowej strony może nas kosztować – w zależności od typu drukarki – od około 20 groszy do ponad jednej złotówki. Niektórzy producenci drukarek dostarczają tak zwane fotoatramenty, które przeznaczone są specjalnie do drukowania zdjęć. Ich cena jest zwykle o jedną trzecią wyższa od ceny zwykłych pojemników z atramentem.

Bardzo wiele niewielkich firm sprzedaje tusz i napełnia zużyte pojemniki za cenę nawet dwukrotnie niższą niż koszt nowego zbiornika z atramentem kupionego w firmowym sklepie lub serwisie. Pokusa zaopatrywania się w takich właśnie punktach jest więc silna. Producenci drukarek są jednak zainteresowani sprzedażą własnych wyrobów i gromko przestrzegają przed stosowaniem materiałów eksploatacyjnych innych wytwórców. W niektórych wypadkach kiepskie materiały mogą rzeczywiście przysporzyć nam kłopotów, np. zanieczyścić i uszkodzić taki ważny element drukarki, jak głowica drukująca.

Większość drukarek zawiadamia użytkownika, że kończy się tusz i konieczna jest wymiana jednego lub obu pojemników. Najczęściej takim sygnałem jest zaświecenie się na obudowie drukarki odpowiedniej lampki kontrolnej. Jednak niektóre urządzenia wyposażone w bardziej rozbudowane oprogramowanie do obsługi drukarki wyświetlają na monitorze odpowiednie komunikaty, a nawet powiadamiają o stanie pracy drukarki komunikatami głosowymi. W starszych typach drukarek atramentowych o kończeniu się zapasu tuszu powie nam dopiero widoczne pogorszenie się jakości wydruków. Kolory stają o wiele bledsze, a na czarno-białych wydrukach widać jaśniejsze smugi.

Ceny pojemników z tuszem czarnym i kolorowym

Producent	Typ atramentu	Cena
Epson Stylus Color 440/640	czarny	116 zł
Epson Stylus Color 440/640	kolor	121 zł
Epson Stylus Color 400/600	czarny	119 zł
Epson Stylus Color 400/600	kolor	120 zł
Canon BCI-21 do BJC-4xxx	kolor	171 zł
Lexmark 10xx/20xx	czarny	150 zł
Lexmark 1020/2030/2050	kolor	167 zł
Lexmark 3200/50xx/70xx	czarny	150 zł
Lexmark 3200/50xx/70xx	kolor	183 zł
Hewlett-Packard 400/500	czarny	140 zł
Hewlett-Packard 540/340/400	kolor	152 zł
Hewlett-Packard 6xx	czarny	155 zł
Hewlett-Packard 6xx	kolor	152 zł
Hewlett-Packard 720/890	kolor	158 zł

Co to właściwie jest...

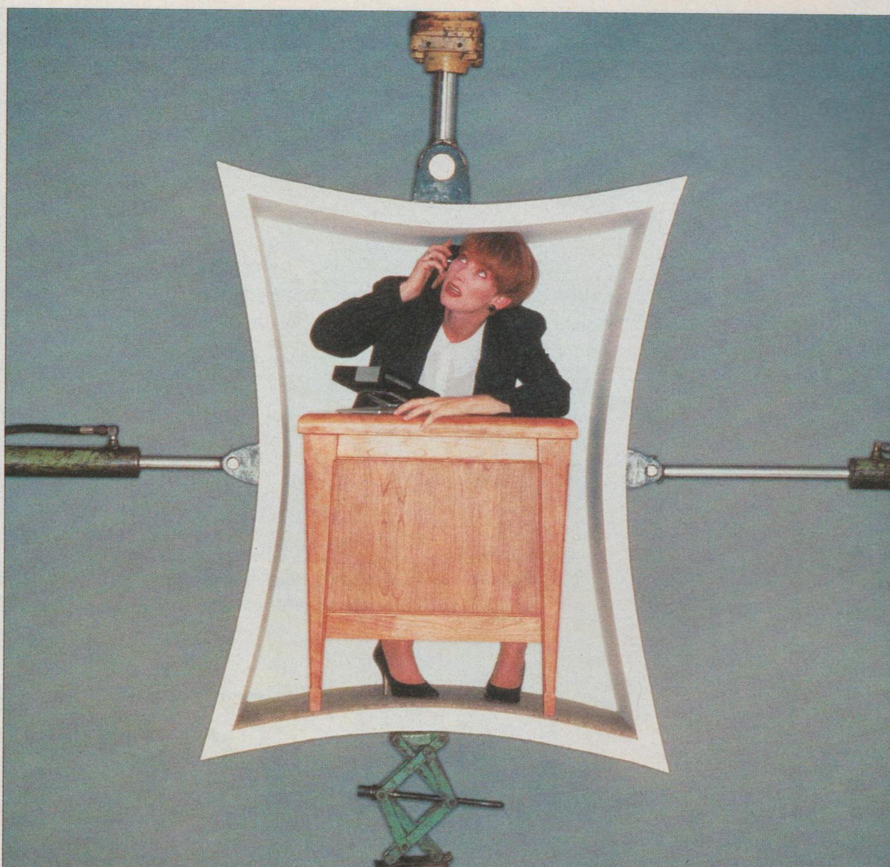
01 program kompresujący
Program, który wykonuje 02 kompresję danych, czyli zmniejsza ilość miejsca zajmowanego przez jakieś informacje.

02 kompresja
Zmniejszenie objętości danych. Istnieje wiele metod kompresji. Najprostsze z nich wyszukują w plikach powtarzające się ciągi cyfr. Pierwszy ciąg jest zapisywany bez zmian, natomiast kolejne jego powtórzenia są zastępowane informacją, gdzie wystąpił ten ciąg po raz pierwszy. Dzięki temu np. plik tekstowy składający się z tysiąca znaków może zostać upakowany jedynie do 150 znaków.

03 dekompresja
Aby skorzystać z pliku, który wcześniej został 02 skompresowany, musimy doprowadzić go, korzystając z odpowiedniego programu, do jego pierwotnej postaci. Inaczej inna aplikacja, np. edytor tekstu, nie będzie w stanie go odczytać.

04 archiwum
Archiwa przygotowywane są przez programy kompresujące (nazywane też pakerami, archiwizerami). Po skompresowaniu dane źródłowe zajmują mniej miejsca i umieszczone są zwykle w jednym pliku o charakterystycznym rozszerzeniu (np. *.zip* *.arj* lub *.rar*).

05 shareware
Program, który można otrzymać i rozpowszechniać za darmo. Korzystanie z niego jest obwarowane pewnymi zasadami. Jeżeli po upływie okresu testowego zostawiamy program na dysku twardym, powinniśmy potraktować to jako kupno produktu i zapłacić jego autorowi.


Fot. Konkret

Co każdy o WinZipie wiedzieć powinien

Dane komputerowe zajmują coraz więcej miejsca. Kiedy chcemy przenieść je na inny komputer, ich rozmiar zaczyna grać dużą rolę. Wtedy pomocne mogą okazać sie programy zmniejszające objętość informacji

WinZip to chyba najlepszy, a już z pewnością najbardziej popularny 01 **program kompresujący** do pecetów. Za jego pomocą bez problemu poddamy 02 **kompresji** nie tylko pojedyncze pliki, ale również całe katalogi. Bez trudu 03 **zdekompresujemy** też 04 **archiwa** stworzone przez kogoś innego. Komputer ŚWIAT pokaże, w jaki sposób posługiwać się tym doskonałym narzędziem.

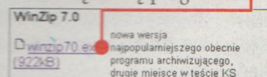
Rada Komputer ŚWIATA: Pamiętajmy, że WinZip to program 05 **shareware**. Po trzech tygodniach używania powinniśmy albo za niego zapłacić, albo wykasować go z naszego komputera.

Ściągnięcie z internetu

Aby skorzystać z dobrodziejstw WinZipa, najpierw musimy go zdobyć. Plik z programem instalacyjnym możemy wziąć na przykład od kolegi. Jego najnowszą wersję możemy również znaleźć na 06 **witrynie internetowej** Komputer ŚWIATA. Trafimy do niego w następujący sposób:

1 Uruchamiamy ulubioną 07 **przeglądarkę stron WWW** i wpisujemy 08 **adres internetowy** witryny Komputer ŚWIATA – http://www.komputerswiat.pl Gdy strona już się załaduje, klikamy na PROGRAMY I PLIKI, następnie na Programy i w końcu na Programy archiwizujące.

2 W celu 09 **ściągnięcia** programu klikamy jeden raz na niebieską nazwę programu:



3 Zobaczymy okienko z pytaniem, gdzie nagrać ten plik: Zapisz w: Folder Rafała. Najwygodniej umieścić go na pulpicie. Klikamy więc tyle razy na ikonę, aż pojawi napis Zapisz w: Pulpit. Następnie klikamy na przycisk Zapisz.

4 Po około 10 minutach program instalacyjny powinien zostać nagrany na nasz dysk twardy. Przechodzimy więc do instalacji.

Instalacja WinZipa

1 Gdy program instalacyjny WinZipa znajduje się na pulpicie, po prostu klikamy dwukrotnie na jego ikonę. Gdy na pulpicie nie ma ikony programu, przechodzimy do folderu, w którym się on znajduje, i tam dwukrotnie klikamy na jego ikonę. Poznamy ją po charakterystycznym kształcie:



2 W okienku, które się pojawi, klikamy na Setup. Teraz podajemy katalog, w którym ma zostać zainstalowany program. Najlepiej pozostawić ten zaproponowany i nacisnąć OK.

3 W następnym oknie WinZip podziękuje nam za jego zainstalowanie. Teraz naciskamy Next >, a potem na Yes. Wybieramy WinZip Classic, a następnie znów naciskamy Next >.

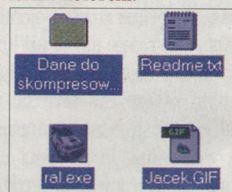
4 W kolejnym oknie pozostawiamy zaznaczoną opcję Express setup (recommended) i naciskamy Next >. Pozostaje nam już tylko naciśnięcie przycisku Finish.

5 Po zainstalowaniu WinZipa wyświetla on okno z poradami. To znakomite źródło wiedzy o programie, niestety tylko dla osób znających język angielski. Aby przeczytać kolejną wskazówkę, klikamy na Next Tip. Jeżeli nie chcemy tego robić, naciskamy Close i ✕.

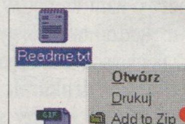
Kompresja za pomocą prawego przycisku myszki

Pracować z WinZipem można na kilka sposobów. Komputer ŚWIAT pokaże ten najprostszy.

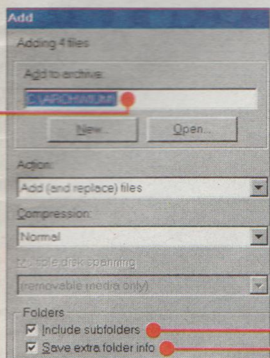
1 Kiedy chcemy skompresować jakieś pliki lub katalogi, po prostu je zaznaczamy wciskając i przytrzymując lewy przycisk myszy, i otaczając je przerywaną linią. Po puszczeniu lewego przycisku będą one wyróżnione niebieskim kolorem:



2 Klikamy prawym przyciskiem myszy na któryś z zaznaczonych obiektów. Z menu wybieramy



3 W następnym okienku klikamy na I Agree. Wyświetli się okno z opcjami konfiguracyjnymi:

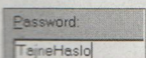


Przede wszystkim musimy nazwać tworzone właśnie archiwum. Klikamy tutaj – powinno zniknąć niebieskie zaznaczenie. Teraz wpisujemy nazwę, np. DoPrzeslania. Nie musimy podawać żadnego **10 rozszerzenia pliku**.

4 Jeżeli chcemy, aby wszystkie zaznaczone katalogi zostały skompresowane wraz z plikami, które się w nich znajdują, zwróćmy uwagę, by obie opcje były zaznaczone krzyżykiem.

5 WinZip daje możliwość ochrony kompresowanych plików. Wystarczy w tym celu kliknąć na przycisk Password....

6 Na ekranie pojawi się okienko, w którym wpisujemy hasło. Jeżeli opcja Mask password nie jest zaznaczona, wpisywane słowo klucz pojawi się w polu:



Gdy jednak zaznaczymy opcję Mask password, podczas podawania hasła zamiast literek pojawią się gwiazdki. Hasło będziemy musieli wpisać dwukrotnie – jest to zabezpieczenie przed pomyłką.

7 Po wprowadzeniu hasła klikamy na OK.

Rada Komputer ŚWIATA: Pamiętajmy jednak, żeby w ten sposób chronić tylko najważniejsze dla nas informacje. Wiadomo przecież, że pamięć ludzka jest zawodna. Może się zdarzyć, że chcąc zabezpieczyć jakieś informacje, w rzeczywistości je utracimy. Stanie się tak, gdy nie będziemy mogli przypomnieć sobie słowa, którym je zabezpieczyliśmy.

8 Gdy ustawimy już wszystkie potrzebne opcje i podamy nazwę archiwum, należy nacisnąć przycisk Add. WinZip rozpoczyna kompresowanie plików. Po skończeniu tej operacji wyświetli się okienko z otwartym archiwum, które zamykamy, klikając na przycisk ☒ znajdującą się w prawym górnym rogu okienka.

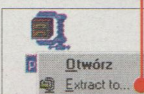
9 W katalogu, w którym dokonywaliśmy kompresji, pojawi się nowy obiekt:



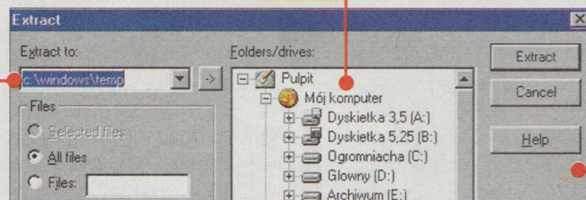
Jest to archiwum zawierające wszystkie pliki i katalogi uprzednio przez nas zaznaczone. Ma ono rozszerzenie *.zip* i charakterystyczną ikonę, która od razu identyfikuje go jako plik skompresowany.

Dekompresja

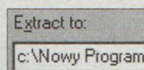
1 Plik przygotowany za pomocą programu WinZip najprościej jest zdekompresować, klikając na niego prawym przyciskiem myszki i wybierając z menu pozycję:



2 Po naciśnięciu na I Agree otwiera się okno, w którym podamy nazwę katalogu, do którego chcemy nagrać zdekompresowane pliki. Wpisujemy ją z klawiatury lub wskazujemy, klikając w środkowym okienku.



3 Jeżeli podamy nazwę katalogu, którego jeszcze nie ma na dysku, zostanie on stworzony.



4 Wskażmy odpowiedni katalog i kliknijmy myszą na Extract. Poprzez naciśnięcie na ☒ zamkniemy okienko WinZipa, gdy ten skończy dekompresować archiwum.

Kompresowanie na kilka dyskietek

Często zdarza się, że chcemy jakieś dane przenieść do innego komputera. Jeżeli zajmują one więcej niż **11 1,4 MB**, nie zmieszczą się na jedną **12 dyskietkę**. Możemy wtedy spróbować je skompresować. Co jednak zrobić, kiedy i po skompresowaniu plik jest za duży? WinZip pozwala w prosty sposób rozwiązać ten problem. Stworzymy **13 archiwum wielowolumenowe**.

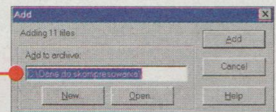
1 Zaznaczamy pliki i foldery, które chcemy skompresować, np.



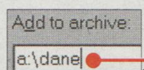
2 Następnie najeżdżamy kursorem na jeden z nich i naciskamy prawy przycisk myszy. Z menu kontekstowego wybieramy teraz Add to Zip.

3 W okienku informującym, że korzystamy z niezarejestrowanego WinZipa klikamy I Agree.

4 Podajemy teraz nazwę tworzonego archiwum w oknie:



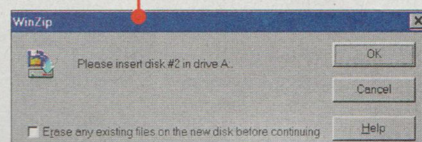
Widzimy, że nazwa jest już zaznaczona na niebiesko. Wciskamy klawisz BackSpace by ją skasować. Teraz wpisujemy nazwę archiwum, poprzedzając ją a:\. Oznacza to, że program archiwizujący ma od razu nagrać pliki na dyskietkę. Piszemy więc np.:



5 Po podaniu nazwy naciskamy na Add.

6 Rozpoczyna się proces kompresji. Program sam dba o to, żeby całkowicie zapełnić dyskietkę. Kiedy kończy się wolne miejsce, prosi o następną. Wkładamy ją i naciskamy OK.

Rada Komputer ŚWIATA: WinZip prosi o wkładanie kolejnych dyskietek, aż skończy pracę ze wszystkimi plikami. Zawczasu przygotujmy więc odpowiednią liczbę pustych dyskietek.



7 Kiedy proces się zakończy, zamykamy WinZipa, klikając na krzyżyk ☒ znajdujący się w prawym górnym rogu ekranu.

Dekompresja z kilku dyskietek

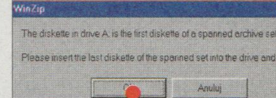
Dekompresowanie archiwum przygotowanego na kilku dyskietkach różni się nieco od standardowego postępowania. WinZip, przygotowując podzielone archiwum, w ostatniej dyskietce nagrywa wiele ważnych dla niego informacji. Dlatego najlepiej jako pierwszą włożyć do napędu dyskietkę, na którą nagraliśmy ostatnią cześć podzielonego archiwum.

1 Wkładamy dyskietkę do napędu i klikamy prawym przyciskiem myszy na skompresowany plik:



2 Wybieramy opcję. W następnym oknie klikamy na I Agree.

3 Jeżeli w napędzie nie znalazła się ostatnia dyskietka, WinZip poprosi nas o nią:



Gdy więc zostanie wyświetlone takie okienko, wkładamy odpowiednią dyskietkę i klikamy na.

4 Otwiera się dokładnie takie samo okienko, jak w punkcie drugim wskazówki Dekompresja. Nasze zadanie jest również takie samo. Musimy podać, w którym katalogu mają się znaleźć rozpakowane pliki. Gdy wpiszemy nazwę katalogu, naciskamy na Extract.

5 W tym momencie WinZip poprosi o włożenie pierwszej dyskietki z archiwum, spełniamy jego życzenie i naciskamy OK. Za każdym razem, gdy WinZip zdekompresuje cały plik, wyświetli komunikat z prośbą o włożenie następnej dyskietki. Wkładamy wtedy kolejną i naciskamy OK.

Co to właściwie jest...

06 witryna (internetowa)
Pojęcia tego używamy w odniesieniu do zbioru stron WWW tworzących spójną całość.

07 przeglądarka stron WWW
Program, który umożliwia wyświetlenie na ekranie zawartości strony WWW. Najbardziej popularne przeglądarki to Microsoft Internet Explorer i Sylaba Komunikator.

08 adres internetowy
To lokalizacja jakiejś informacji w internecie, np.: http://www.komputerswiat.pl

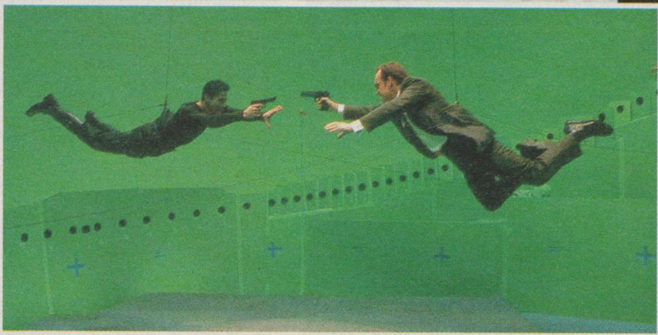
09 ściąganie
Termin określający kopiowanie plików z serwera pracującego w internecie na dysk twardy naszego komputera.

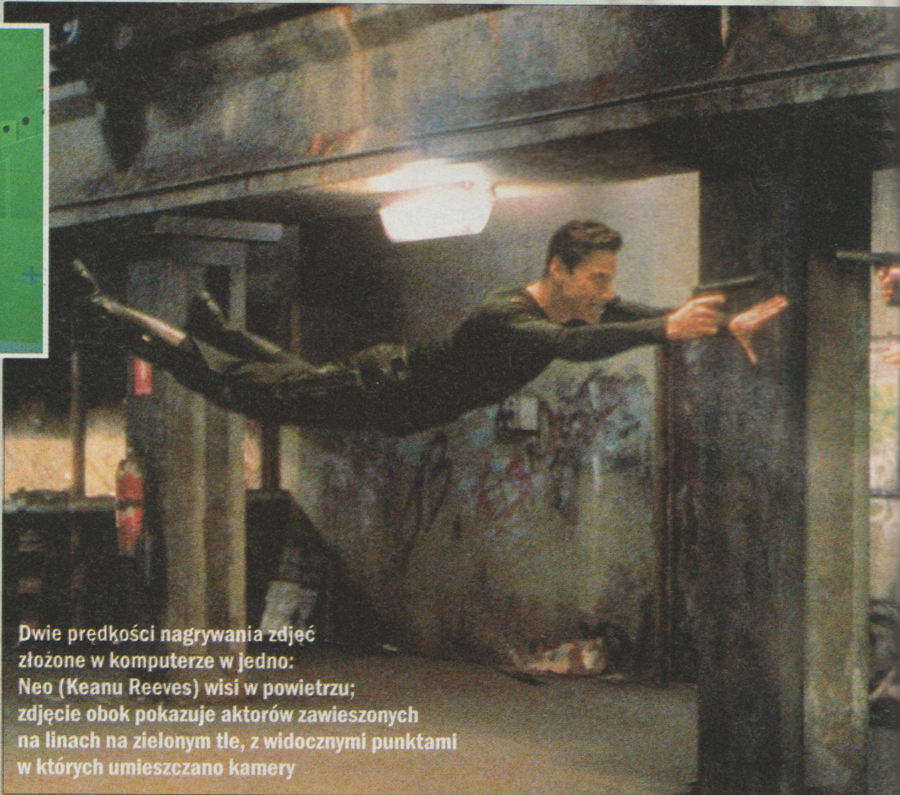
10 rozszerzenie pliku
Każdy plik ma nazwę składającą się zazwyczaj z dwóch części, przedzielonych kropką. Znaki znajdujące się po kropce to właśnie rozszerzenie pliku. Jest ono zwykle trzyliterowe i określa program, za pomocą którego został utworzony ten plik.

11 1,4 MB
To standardowa pojemność dyskietki.

12 dyskietka
Nośnik danych komputerowych służący do przechowywania i przenoszenia małych porcji danych (ok. 1,4 MB).

13 archiwum wielowolumenowe
Czasami zachodzi potrzeba, aby **02 skompresowane 04 archiwum** przenieść na dyskietkach na inny komputer, ale jego wielkość przekracza pojemność dyskietki. Dobre programy pakujące potrafią w takiej sytuacji automatycznie podzielić archiwum na mniejsze części.





Dwie prędkości nagrywania zdjęć złożone w komputerze w jedno: Neo (Keanu Reeves) wisi w powietrzu; zdjęcie obok pokazuje aktorów zawieszonych na linach na zielonym tle, z widocznymi punktami w których umieszczano kamery

Fot. Warner

Kobieta w czerni broni się przed grupą mężczyzn. W burzy skoków i kopniaków posyła jednego za drugim na ziemię. Wydaje się, że ulegnie przewadze przeciwników. Aż do chwili, gdy... jedna ze ścian podnosi się w górę i – jakby nie istniała siła ciążenia – zatrzymuje w powietrzu. W tym momencie kobieta wykorzystuje zdumienie przeciwników i rzuca się do ucieczki

WSZYSCY ŻYJEMY WEWNĄTRZ

To nie jest scena z filmu rysunkowego, tylko zapierająca dech w piersiach sekwencja otwierająca filmu Matrix. To najbardziej spektakularny film akcji ostatnich lat. Sensacyjna mieszanka thrillera, science fiction oraz wschodnich akrobacji w stylu kung-fu. Aż roi się od komputerowych efektów specjalnych. Gdyby zabrakło części Gwiezdnych wojen, Matrix byłby bez wątpienia najlepszym filmem s.f. roku.

Historia jest następująca: skromny informatyk Thomas Anderson (Keanu Reeves w swej najlepszej roli od czasu filmu Speed) po godzinach wciela się w postać komputerowego hakera, znanego w sieci pod pseudonimem Neo. Mówią, że jest najlepszy. Na co dzień Neo wiedzie spokojny żywot programisty w wielkiej aglomeracji pod koniec dwudziestego wieku. Do czasu. Pewnego dnia spotyka piękną dziewczynę w czerni o imieniu Trinity (Carrie-Ann Moss). Spotkanie odmienia całe jego życie. Trinity zapoznaje Neo z tajemniczym Morfeuszem (w tej roli znakomity Laurence Fishburn). Morfeusz oświadcza osłupiałemu Neo, że całe jego dotychczasowe życie i wszystkich innych znanych mu ludzi jest jedną wielką iluzją, elektronicznym snem, komputerową marą. To tylko symulacja, wirtualna rzeczywistość, cyberprzestrzeń. Została stworzona przez twór określany jako Matrix. To gigantyczny inteligentny system komputerowy, wykorzystujący ludzkość jako... źródło energii. Morfeusz z grupą współbojowników chce zniszczyć Matrix, by uwolnić ludzkość. Neo ma odegrać tutaj decydującą rolę... Jest tym jedynym; wybrańcem, który byłby w stanie sprostać wyzwaniu. Jeżeli uwierzy w to, co mówi mu Morfeusz; uwierzy w siebie.

Na co dzień żyjesz w cyfrowym śnie...

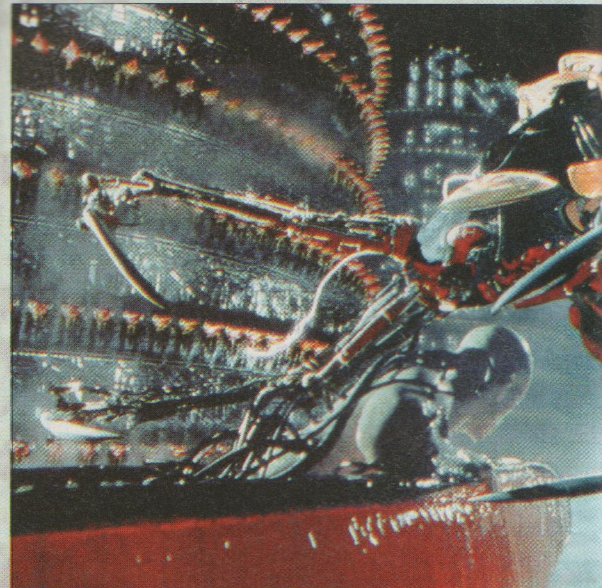
Teraz Neo z pomocą Morfeusza zrywa otaczającą go zasłonę iluzji. W jednej chwili cały znany Neo świat załamuje się. Rzeczywistość pęka w szwach. Bohater staje oko w oko z wrogim superkomputerem. Spełnia się marzenie każdego hakera. Człowiek przeciw maszynie. Neo ma wreszcie okazję przekonać się, czy jest najlepszy. Gra toczy się o najwyższą stawkę: życie Neo i los całej ludzkości.

Film pełnymi garściami czerpie z chrześcijańskiej i greckiej mitologii. Motyw mesjanistyczny czy wędrówka bohatera do krainy cieni to tylko niektóre wątki. A jest ich dużo, dużo więcej! Z obrazów kinowych warto wymienić tytuły Johnny Mnemonic (też z Keanu Reevesem) i Pamięć absolutną ze Schwarzeneggerem. Treść filmu nie jest do



Nic dziwnego, że piękna Trinity (w tej roli modelka Carrie-Ann Moss) odmienia ustabilizowane życie Neo – wystarczy raz spojrzeć...

Witamy w przyszłości: świat Matrix w najmniejszym stopniu nie przypomina urlopowego raju





Co oznacza to słowo?

Matrix to matryca. A co angielsko-polski słownik Wilsona podaje jako wyjaśnienie? Sprawdźmy: – Forma służąca do wykonywania kopii; klisza do powielania; w cybernetyce i elektronice: w obwodach połączonych zespół elementów, takich jak diody, rdzenie magnetyczne, przekaźniki służące do wykonywania określonej czynności, np. przechodzenia z jednego systemu liczbowego do innego.

Drogowskaz

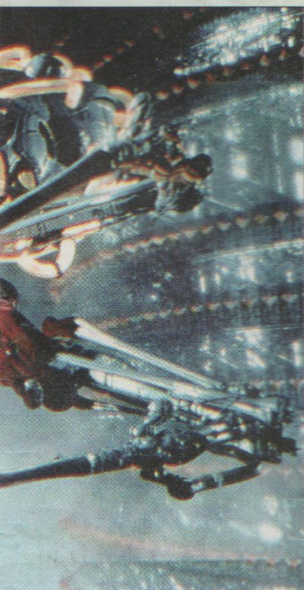


KOMPUTERA

końca oryginalna, choć nie kopiuje w bezmyślny sposób innych historii. Scenariusz wykorzystuje pomysły z prozy Phillipa Dicka i Williama Gibsona. Wiel-

Polacy za oceanem potrafią!

biciele takich cyberpunkowych książek, jak Neuromancer czy Graf Zero, będą czuli się w tym świecie jak ryby w wodzie.



Matrix jest drugim pełnometrażowym filmem braci reżyserów: Larry'ego i Andy'ego Wachowskich. Specjalista od efektów optycznych Joel Silver (Szklana pułapka, Zabójcza broń) jest producentem tego filmu.

– Jestem bardzo szczęśliwy z powodu tego filmu – powtarza Silver w wywiadach. Nic dziwnego. Wpływy z emisji na ekranach w USA (ponad 100 milionów dolarów) wprowadziłyby każdego producenta w dobry humor. Silver i bracia Wachowscy mieli pomysł na film Matrix jeszcze przed nakręceniem ich poprzedniego obrazu, Bound. Nikt nie chciał dać dwóm debiutantom góry pieniędzy na ogromną produkcję. Bound był w oczach studiów filmowych czymś w rodzaju jazdy próbnej przed Matrixem.

Budżet wyniósł około 30 milionów dolarów – zaskakująco mało. A film wygląda tak, jakby kosztował dwa razy tyle.

– Dużo kręciliśmy w Australii, wykonano tam część efektów specjalnych. Dzięki temu w stosunku do wydatków, które musielibyśmy ponieść w USA, zaoszczędziliśmy połowę – wyjaśnia producent Silver.

W filmie Matrix mamy około 500 zdjęć z użyciem efektów specjalnych. Wśród nich roboty i pojazdy, które w całości powstały w komputerze. Prawdziwym przełomem jest coś, co Wachowscy nazywają fotografią strzału (ang. Bullet Time Photography). To skomplikowana technika, dzięki której poszczególni aktorzy poruszają się z inną prędkością niż ich otoczenie. Niektóre ujęcia filmowano przy prędkości

Przełom w efektach specjalnych

12 tysięcy klatek na sekundę! Powstaje wrażenie akcji szybszych od błyskawicy, podczas których bohaterowie potrafią uchylać się nawet przed... wystrzelonymi kulami pistoletowymi.

Joel Silver wyjaśnia, na czym polega cały proces: – Larry i Andy chcieli mieć w filmie takie sceny, jak w filmach rysunkowych. John Gaeta, szef od efektów specjalnych, opracował genialne rozwiązanie: najpierw filmowaliśmy całą sekwencję za pomocą normalnych kamer, ale bez aktorów na planie. Potem nagrywaliśmy fragment akcji zespołem 40 specjalnych kamer. Następnie komputer wyliczał zmiany i ruchy pomiędzy poszczególnymi ujęciami, zapewniając płynne przejścia między nimi. Podobnie jak robi to animator-rysownik w filmie rysunkowym. Powstałe sceny można umieścić na wcześniej sfilmowanym tle i odegrać w dowolnym tempie. Silver mówi: – Przy tej technice nie zanika ostrość zdjęć. W efekcie powstaje doskonałe złudzenie dla zmysłów, z jakim widzowie jeszcze się nie spotkali. Silver dodaje: – Nie chcemy pysznić się liczbą efektów specjalnych, po kilku tygodniach i tak będą one wszystkich obchodzić tyle, co zeszłoroczny śnieg.

– I tak kolejna część Gwiezdnych wojen przewyższy wszystko. Za to nasze efekty specjalne są bardziej nowoczesne – Zachwala Silver mający na swoim koncie niezliczone eksplozje filmowe. Dziwnym trafem stawia na zalety scenariusza i tzw. plot, czyli zasadniczą historię opowiadaną przez film:

– Ludzie znowu chcą oglądać ciekawe historyjki, takie jak w Matriksie – mówi Silver. – W filmie Zabójcza broń 4 mieliśmy gwiazdy, efekty pirotechniczne i masę pieniędzy, ale zabrakło ciekawego opowiadania. Teraz to już nudzi. Podstawą filmu musi być oryginalna opowieść.

Czyżby miało już nie być żadnych dalszych ciągów?

– Nie, kontynuacja Matrixa jest już planowana – przyznaje Silver. – Bracia Wachowscy kipią od nowych pomysłów. Ale kontynuacja musi być, jak powiedziałem, oparta przede wszystkim na ciekawym opowiadaniu, inaczej po prostu jej nie będzie.

A co z żywymi aktorami, czy też już niedługo zostaną zastąpieni przez istoty z komputera?

– Nigdy – uważa Silver. – Uda się wyprodukować w komputerze obcego czy robota, ale nigdy nie da się zastąpić np. Mela Gibsona czy Keanu Reevesa.

Trzymamy cię za słowo, Joel! Komputer ŚWIAT zaprasza do kin: sprawdźmy sami, czym jest Matrix.

W kinach: od 13.08.99

Ocena: dostateczna

Adres online

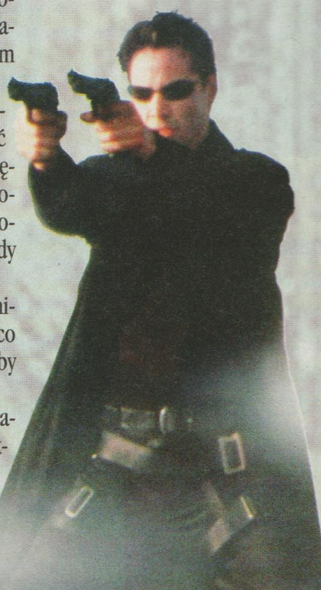
http://www.whatisthematrix.com



Neo (Keanu Reeves) wciągany w przerażający świat Matrix – dość nieprzyjemne doświadczenie



Złowrogi agent Smith (Hugo Weeving) demonstruje, jak szybko można się poruszać dzięki technice fotografii strzału

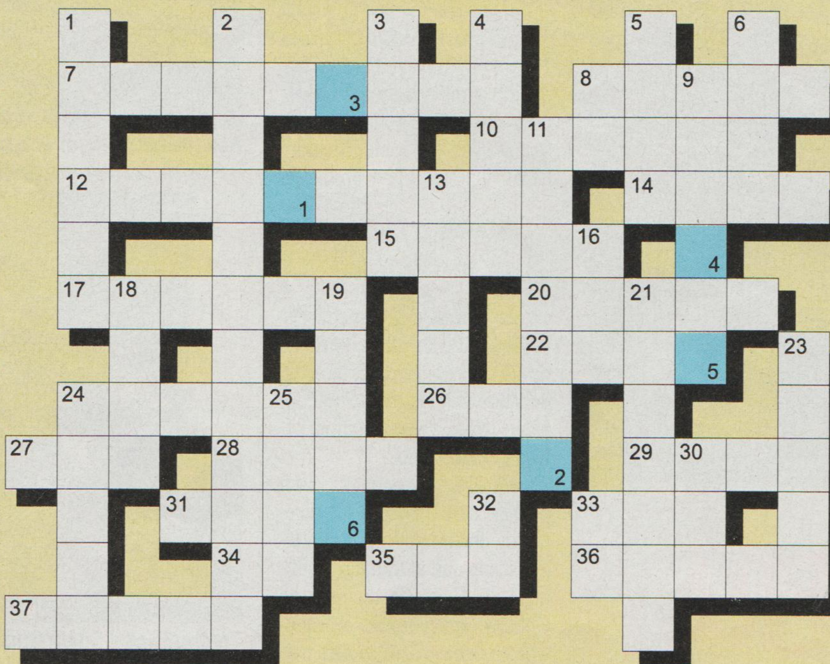


Kowboj cyberprzestrzeni: haker uzbrojony po zęby gotów do walki przeciwko Matrix

Superkrzyżówka

Litery z pól zaznaczonych niebieskim kolorem należy ustawić w odpowiedniej kolejności (według numerków umieszczonych w prawym dolnym rogu niebieskich kwadratów). Powstanie wówczas hasło – rozwiązanie krzyżówki

Poziomo: **7.** producent Windows **8.** dokumenty dla komputerowca **10.** element rysunku w Corelu **12.** umożliwia odpływ prądu podczas przebicia z obudowy **14.** schodki na statku **15.** umożliwia fotografowanie z kilku centymetrów **17.** miejsce dla brydżystów **20.** mech **22.** czar, powab **24.** katalog, rozdział na dysku **26.** płyta z filmem **27.** nie SyQest i nie Jaz **28.** tygodnik ... ŚWIAT **29.** przypadek **31.** przydomek boga Nergala **33.** krzyżówkowa papuga **34.** krócej o nokaucie **35.** rozgrywanie akcji w grze w czasie rzeczywistym **36.** urządzenie w magnetowidzie odliczające czas, który pozostał do ustalonej wcześniej godziny **37.** interesuje speleologa.



Pionowo: **1.** jednostka taryfikacyjna w telekomunikacji **2.** program umożliwiający odtworzenie na ekranie komputera danych przesyłanych przez inny komputer w sieci **3.** niezbędny do korzystania z internetu **4.** z dystansem podchodzi do życia **5.** pikolo **6.** dokumenty **8.** stosunek obwodu koła do jego średnicy **9.** tarlak **11.** „spodnie" na oceanie **13.** do odczytu dyskietek **16.** następca Windows 95 **18.** naprowadza na przestępcę **19.** graficzna lub dźwiękowa **21.** model modemu **23.** cache **24.** powoduje efekt celowego rozmycia grafiki **25.** waluta Starego Kontynentu **30.** pamięć operacyjna **32.** bije damę **33.** angielski skrót załącznika.

Laureaci

Superkrzyżówki z numeru 14/99
Nagrodę główną, kamerę Sony CCD-TR 429, otrzymuje **Marcin Mrówka** z Olkusza.
Nagrody pocieszenia, Encyklopedie multimedialne PWN, otrzymują:
Marek Wałaszkiewicz z Poniatowej, **Ewa Krzyżyk** z Jędrzejowa, **Mirosław Jasiulewicz** z Olecka

Do wygrania:

Kamera JVC GR AX280 i trzy komplety słuchawek Sennheiser HD-525

Graj i wygraj z Komputer ŚWIATEM! Rozszyfruj hasło naszej Superkrzyżówki, a otrzymasz szansę znalezienia się wśród nagrodzonych zwycięzców naszej zabawy!





Główna nagroda

Nagrodą główną w naszej Superkrzyżówce jest kamera wideo JVC GR AX280. To kompaktowe urządzenie z pewnością nie nadweręży ręki naszego zwycięzcy. Kamera pracuje w systemie VHS-C, tak więc posiadając magnetowid VHS, będziemy mogli odtworzyć na nim bezpośrednio nasze nagrania. Wartość nagrody: 1650 zł

Trzy nagrody pocieszenia

Nagrodami pocieszenia w naszej Superkrzyżówce są tym razem trzy komplety słuchawek HD-525 firmy Sennheiser. Wspaniała nagroda dla wszystkich melomanów oraz graczy komputerowych. Od tej chwili nasza muzyka czy efekty dźwiękowe z komputera nie będą przeszkadzać innym. Wartość nagrody: 3 x 260 zł

Jak grać, żeby wygrać?

Zasady:
1. Rozwiązanie krzyżówki należy wpisać na kupon krzyżówkowy wraz z imieniem, nazwiskiem i dokładnym adresem zamieszkania.
2. Laureaci krzyżówki zostaną wyłonieni spośród autorów wszystkich nadesłanych prawidłowych odpowiedzi w dniu 26.08.1999 roku.
3. Laureatami mogą być tylko osoby pełnoletnie.
4. Nagrody zostaną przekazane laureatom w terminie 30 dni od daty wyłonienia laureatów.
5. Nagrody podlegające opodatkowaniu zostaną przekazane po opłaceniu przez laureata należnej kwoty w wysokości 10 procent wartości nagrody.
6. Nadesłanie przez czytelnika rozwiązania krzyżówki oznacza, iż w wypadku wygranej wyraża on zgodę na opublikowanie imienia, nazwiska, miejsca zamieszkania oraz swojego zdjęcia zrobionego przez fotografa redakcji.

Kupon krzyżówkowy

Komputer ŚWIAT 17/99

Hasło ....
Nazwisko ....
Imię ....
Adres
ulica ....
nr domu ....
kod pocztowy ....
miasto ....
telefon ....

Zgadzam się na przetwarzanie w celach marketingowych przez Axel Springer Polska Sp. z o.o. z siedzibą w Al. Jerozolimskich 181, 02-222 Warszawa danych osobowych zawartych w kuponie (podstawa – ustawa z 29.08.1997 o ochronie danych osobowych).

Axel Springer Polska Sp. z o.o. informuje, iż służy Państwu prawo wglądu i poprawiania zgromadzonych danych.

.... (czytelny podpis)

Rozwiązania prosimy nadsyłać do dnia 24.08.1999 r. (liczy się data stempla pocztowego) pod adresem Komputer ŚWIAT, 02-303 Warszawa 79, skr. pocz. 110

Nie zwlekaj! Usiądź wygodnie i do dzieła!

ZABAW SIĘ W MONTERA NIEZWYKŁEGO KOMPUTERA

ZA WYMYŚLONEGO DOSTANIESZ PRAWDZIWEGO

kompuzgrywa

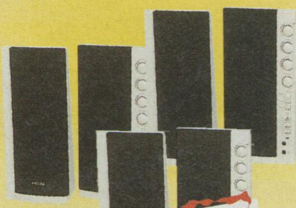
Nagrody:

Nagroda główna



3xnagroda druga





3xnagroda trzecia

3xnagroda czwarta



Nagrody czekają na Ciebie

Pierwsza: Komputer PC firmy 77 Computers z procesorem Pentium-II 350, 64 MB RAM i monitorem kolorowym 15". Wartość nagrody 4800 zł

Druga: Konsola Sony PlayStation. Wartość 600 zł

Trzecia: Głośniki komputerowe Primax Soundstorm 300 W. Wartość 300 zł

Czwarta: Dżojstik Logic3 PC Phantom. Wartość 170 zł



KONKURS

Co zrobić?

- Złóż swój komputer
  – dolinę krzemową zastąp piaszczystą plażą
  – klawiaturę wyklep ze złomu
  – monitor skleć z patyków i w ogóle wszystkiego, co wpadnie w ręce
- Zachowaj lub zasejwuj to na zdjęciu, wyślij do Komputer ŚWIATA do końca sierpnia
- Wygraj jedną z nagród!
- Premiujemy nieograniczoną fantazję!
- Prace zespołowe mile widziane



To prostsze niż myślisz

Komputer ŚWIAT

• skrócony regulamin

1. Konkurs trwa przez dwa miesiące (lipiec-sierpień). Uczestnikami konkursu mogą być osoby pełnoletnie oraz niepełnoletnie reprezentowane przez opiekunów, które nadeślą (liczy się data wysłania e-maila lub data stempla pocztowego) zdjęcia zbudowanego komputera do 31.08.1999. W wypadku osoby niepełnoletniej należy dołączyć zgodę rodziców lub opiekuna.
2. Komisja konkursowa do 30.09.1999 wybierze najciekawszą pracę i jej autorowi przyzna nagrodę główną – komputer PC z monitorem, przyzna również po trzy nagrody drugie (konsola), trzecie (głośniki) i czwarte (dżojstiki).
3. Nagrodzone prace (I i II miejsce) zostaną opublikowane w 22 numerze dwutygodnika Komputer ŚWIAT.
4. Uczestnik konkursu oświadcza, że nadesłana praca jest jego autorstwa, a prawo do rozporządzania nią nie jest w żaden sposób ograniczone prawami osób trzecich.
5. Nadesłanie autorskiej pracy pod wskazany adres przez uczestnika konkursu oznacza, iż w wypadku zdobycia pierwszego lub drugiego miejsca wyraża zgodę na opublikowanie swoich danych osobowych w dwutygodniku Komputer ŚWIAT.
6. Nagrody zostaną przekazane laureatom drogą pocztową w ciągu 30 dni od daty opublikowania nagrodzonych prac na łamach dwutygodnika Komputer ŚWIAT.
7. Prace należy przesyłać pod adresem: Axel Springer Polska Sp z o.o., 02-671 Warszawa 108, skrytka poczt. nr 66, Konkurs lub pocztą elektroniczną: konkurs@komputerswiat.pl

Pełny regulamin do wglądu w redakcji.

Drogowskaz

Magia liczb

Co to właściwie jest...

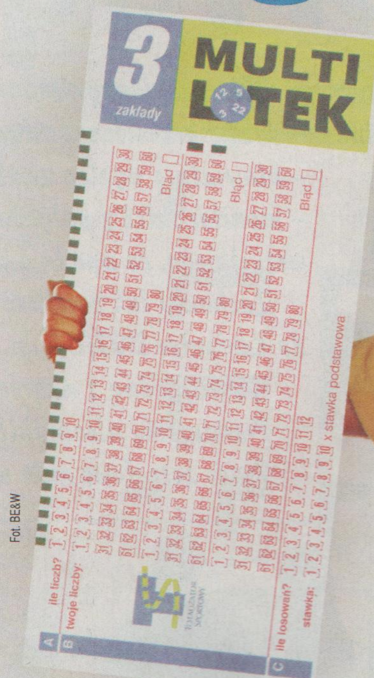
01 strona WWW
To, co wyświetlane jest w oknie naszej przeglądarki stron WWW – połączenie tekstu i grafiki, często okraszone także efektami dźwiękowymi, a nawet muzyką.

02 baza danych
Baza danych to plik zawierający różnego rodzaju rekordy, wypełnione odpowiednimi informacjami. Rodzajem bazy danych jest więc na przykład spis adresów i telefonów wprowadzony do komputera.

03 internet
Jest siecią informacyjną o zasięgu światowym złożoną z milionów komputerów. Jego siłą jest praktycznie nieograniczona możliwość wymiany danych pomiędzy podłączonymi do internetu komputerami. Znając odpowiedni internetowy adres, można sprawdzić najświeższe wiadomości, wysłać list elektroniczny do Billa Clintona, zaopatrzyć się w gdzieś zagubioną instrukcję obsługi magnetowidu, pograć z ludźmi z całego świata w ulubioną grę itd.

04 megabajt, MB
Wielkość pamięci podawana jest w megabajtach. Jeden megabajt odpowiada 1024 kilobajtom lub 1 048 576 bajtom. Jeden bajt to jedna komórka pamięci przechowująca na przykład jedną literę.

05 pamięć RAM
Jest to robocza pamięć komputera. Gdy będzie jej mało, komputer zapisze nie mieszczące się w niej dane na dysku twardym, a to z kolei spowalnia znacznie pracę. W dzisiejszych warunkach 32 MB pamięci RAM to absolutne minimum, ale lepiej od razu kupmy 64 MB.



Fot. BE&W

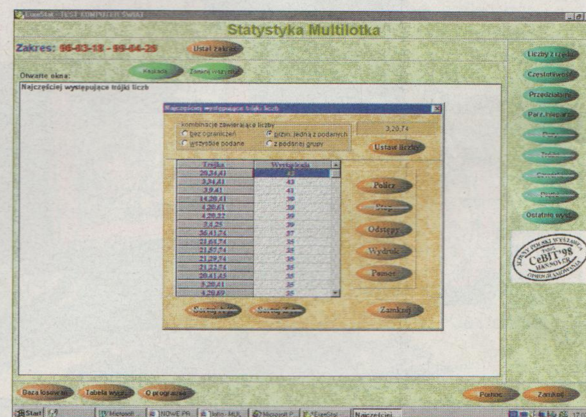
Komputer ŚWIAT dowiedział się, jaka czwórka liczb w Multi Lotku powtarzała się najczęściej we wtorki od stycznia do marca 1997 roku oraz ile tygodni średnio dzieliło każde powtórzenie. Czy oznacza to wielką wygraną?

EureStat 1.0 to program do prowadzenia badań statystycznych w Multi Lotku. Po tej krótkiej definicji wypada postawić sobie parę pytań. Przede wszystkim, co to takiego Multi Lotek? Dla większości z nas ta nazwa jest znajoma. Kryje się pod nią jedna z oferowanych przez Totalizator Sportowy Lotto ➔❶ gier liczbowych. W Multi Lotku gracz skreśla na swoim blankiecie od jednej do dziesięciu liczb spośród osiemdziesięciu. Maszyna losuje dwadzieścia takich liczb. Wygrana zależy od tego, ile ze skreślonych przez gracza liczb wylosowano. Zarobek gracza może być minimalny i wynieść, w wypadku trafienia pojedynczej liczby z jednym skreśleniem, tylko dwukrotną wartość zainwestowanej stawki. Ale wygrana może nam też zapewnić dostatek na długie lata. Można wyciągnąć z totalizatora i 100 000 razy więcej niż koszt zawarcia zakładu; wystarczy – drobnostka – skreślić trafnie 10 liczb.

Nietrudno jest obliczyć, że minimalna szansa powodzenia wynosi jeden do czterech (zapisujemy to jako 1:4). Sporo mniej niż w najprostszym wariancie gry w ruletkę, gdy obstawiamy czarne lub czerwone. Dlaczego? Dostępnych liczb jest cztery razy więcej niż losuje ich maszyna. Wielkiego multilotkowego pokera natomiast należy się spodziewać średnio raz na, bagatela, 8 911 711,2 gier. Szczegółowe wyliczenia znajdziemy na poświęconej Multi Lotkowi 01 stronie WWW Totalizatora Sportowego ➔❷.

Korzystając z programu EureStat na pewno zadamy sobie pytanie: czymże są owe badania statystyczne? Otóż produkt firmy Eureka Systems ➔❸ posiłkuje się wynikami losowań z ostatnich czterech lat – od daty powstania Multilotka (tę 02 bazę danych można uaktualniać przez 03 internet). Na podstawie własnej bazy wyników EureStat jest w stanie obliczyć częstotliwość występowania poszczególnych liczb, a także ich układów: par, trójek, czwórek czy piątek. To rzecz jasna nie wszystko. Oprócz tego program informuje nas, kiedy dana liczba bądź kombinacja liczb pojawiła się po raz ostatni, z jakich przedziałów (co pięć lub co dziesięć) liczby były losowane najczęściej, jak rozłożyło się to pomiędzy liczby parzyste i nieparzyste, jakie liczby w danym losowaniu powtarzają się z losowania poprzedniego itd. Wszystkie te obliczenia statystyczne można przeprowadzić w sposób ciągły, w określonym przedziale czasowym lub, jeżeli przyjdzie nam ochota, tylko dla określonych dni tygodnia.

Spróbowaliśmy namówić program do policzenia najczęściej występujących trójek liczb, w których pojawiałyby się któreś z trzech najszczęśliwszych liczb jednego z redaktorów działu software: 3, 20 i 74. EureStat zamyślił się i rozpoczął obliczenia, informując nas, iż zakończy je w ciągu pół godziny. Okazało się, że w cza-



Program zlicza najczęściej występujące trójki liczb

się procesu liczenia Windows zaczął działać podejrzanie wolno, uniemożliwiając jakąkolwiek pracę. Rozumiemy, że to trudne obliczenia, niemniej w czasie, gdy są przeprowadzane, chcielibyśmy móc normalnie pracować z komputerem, nawet jeśli ma tylko 32 **04 megabajty** **05 pamięci RAM** i procesor Pentium II 266 MHz. Do szybkich obliczeń potrzeba naprawdę mocnego komputera, w przeciwnym wypadku należy uzbroić się w cierpliwość.

Nadzwyczaj irytującą cechą EureStat 1.0 jest jednak nie jego szybkość (czy raczej jej brak), ale system zabezpieczenia programu przed tworzeniem nielegalnych kopii. System ten, niestety, godzi w użytkownika. EureStat **06 instalujemy** z dwóch **07** kę. Ileż tu niewygody. Nie trzeba chyba wspominać, iż niemożliwe jest stworzenie **10 kopii bezpieczeństwa** dyskietek. W wypadku awarii musimy wydzwaniać do producenta z prośbą o wysłanie nowych dyskietek.

No dobrze, zapomnijmy o niewygodach. Po co nam te wszystkie oferowane przez program informacje? Po to, twierdzą autorzy programu, aby pomóc sobie w odniesieniu loteryjnego sukcesu. Choć nie ma uniwersalnych recept na wygranie, wiele osób wierzy, iż na podstawie wyników dawnych losowań można przewidywać nowe wyniki. Na pytanie, jak znaleźć właściwe liczby, ludzie z Eureka Systems odpowiadają – należy używać poprawnej statystyki. Komputer ŚWIAT patrzy na całą tę zabawę z przymrużeniem oka. Oszukać rachunku prawdopodobieństwa się nie da. Jeżeli w grze w orła i reszkę pod rząd wypadło pięć orłów, nie oznacza to przecież, że za szóstym razem bardziej prawdopodobne jest wypadnięcie reszki – a do tego typu myślowych spekulacji może nas doprowadzić zabawa w magię liczb z programem EureStat. Program Eureka Systems to produkt statystycznie profesjonalny, naszym zdaniem jednak wydanie 85 złotych wcale nie przybliży gracza do wymarzonej fortuny. ■

Zabawę z programem zakłócają długie okresy oczekiwania

dyskietek. Program nie zainstaluje się, jeżeli dyskietka jest zabezpieczona (zabezpieczona dyskietka uniemożliwia zapisanie na niej danych; odbezpieczenia dokonuje się, przesuwając plastikowy przełącznik w rogu dyskietki). Dzieje się tak dlatego, iż w czasie instalacji program przegrywa na **08 dysk twardy** licencję użytkownika. Gdy chcemy zainstalować program w innym komputerze, musimy dokonać **09 deinstalacji**, do której ponownie niezbędna będzie dyskietka! Licencja powróci wtedy na dyskiet-

Dla tych, którzy kochają statystyki i mają sporo wolnego czasu

English+ 2.0

Komputer ŚWIAT poddał testowi nową oznaczoną numerem 2.0 wersję English+ multimedialnego kursu języka angielskiego

W pierwszym tegorocznym numerze Komputer ŚWIAT przeprowadził test dziesięciu programów do nauki języka angielskiego. Firmowany przez Optimus program English+ zajął w nim ósmą pozycję z oceną dobrą (3,86 punktu). Obecnie na rynku zadomowiła się poprawiona wersja programu oznaczona jako 2.0. Przede wszystkim zwróciliśmy uwagę na to, czy poprawione zostały niedociągnięcia wersji starszej, a także, czy uatrakcyjniono program, dodając nowe możliwości.

Zmiany na korzyść możemy zaobserwować już w czasie instalacji. Program wreszcie wyposażony został w wygodną opcję **11 automatycznego uruchamiania**. Dodano także możliwość odinstalowania. Technicznie rzecz biorąc, są to drobne usprawnienia i stosunkowo łatwe do wprowadzenia dla programistów, ale mają znaczny wpływ na komfort pracy z programem. Dlatego w naszym teście te elementy podniosły ocenę English+ aż o 0,35 punktu. Program jednak zajmuje więcej miejsca na dysku, co z kolei spowodowało obniżenie oceny o 0,04 punktu.

Jak przystało na nowoczesny program, kurs jest **12 (s. 36) multimedialny**. Trudno sobie wyobrazić w dzisiejszych czasach komercyjny produkt tego typu, który przekazuje użytkownikowi informacje jedynie za pomocą obrazu. Sama multimedialność nikogo jednak nie rzuca już na kolana. Powszechne dla tego typu programów powoli stają się także dwie nowe cechy: dostęp do dodatkowych usług związanych z procesem nauki poprzez sieć internet oraz system rozpoznawania ludzkiej mowy, wykorzystywany jako rodzaj nauczyciela wymowy lub też inny sposób na wykonywanie ćwiczeń wymagających pisania. Serwisy internetowe udostępniał do tej pory tylko zwycięzca naszego testu z numeru 1/99 program EuroPlus+ Reward firmy Young Digital Poland. System rozpoznawania mowy pojawił się dopiero w kolejnej edycji tego programu (patrz: Nowości, numer 13/99). Nowy English+ oferuje nam obie te możliwości. Serwisy internetowe pozwalają nam uzyskać więcej ilustrowanych informacji na temat odwiedzanych w programie europejskich miast. Oprócz tego istnieje możliwość rozwiązania paru dodatkowych ćwiczeń wraz wysłania listu do nauczyciela. Można też nawiązać poprzez **13 (s. 36) e-mail** znajomość z innymi użytkownikami programu, którzy opublikowali na tej stronie (za pomocą specjalnego **14 (s. 36) formularza**) podstawowe dane: imię, nazwisko, płeć, kraj, wiek i zainteresowania. Jeżeli chodzi o system rozpoznawania głosu, jest on aktywny tylko w module słownika i to tylko dla ograniczonej liczby słów. Funkcja ta polega na tym, że program stara się ocenić, jak bardzo nasza wymowa imituje wymowę poprawną.

Language: Clauses Of Result
Explore
You should hold the bat near its base so as to maximize the power of your swing.
Thanks, Uncle Phil. Now that you're teaching me, I know I'll get on the team.
You actually have a chance, kid, as long as you keep practicing.

Grafika w English + nie jest najwyższych lotów

Co to właściwie jest...

06 instalacja
To proces kopiowania na dysk twardy potrzebnych użytkownikowi programów.

07 dyskietka
Nośnik danych komputerowych służący do przechowywania i przenoszenia małych porcji danych (ok. 1,44 MB). Dyskietka to magnetyczny krążek ukryty w kwadratowym plastikowym opakowaniu.

08 dysk twardy
Jest pamięcią trwałą. Oznacza to, że wszystkie dane i programy zostają na nim zachowane również po wyłączeniu komputera. W większości komputerów jest on oznaczany jako napęd C.

09 deinstalacja
Proces usuwania zawartości programu z dysku twardego komputera.

10 kopia bezpieczeństwa
Duplikat zawartości pojedynczego pliku, programu czy też całego dysku tworzony bądź to na potrzeby archiwizacji danych, bądź też ze względów bezpieczeństwa, na wypadek gdyby oryginał miał ulec uszkodzeniu bądź całkowitemu zniszczeniu.

11 automatyczne uruchamianie
Ułatwienie w Windows, dzięki któremu zaraz po włożeniu kompaktu do napędu CD-ROM, płyty z muzyką zaczynają automatycznie grać, a z płyty CD-ROM zawierającej dane komputerowe uruchamiany jest główny program (najczęściej program instalacyjny). Zwane również AutoRun i AutoPlay.

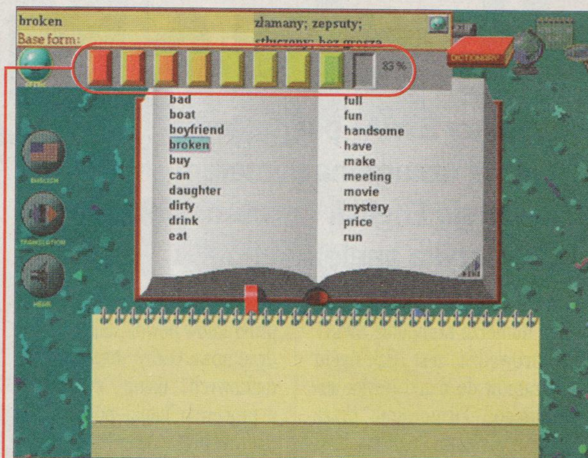
Co to właściwie jest...

12 multimedialny
Taki, który zawiera więcej niż jeden środek przekazu informacji, na przykład dźwięk i obraz.

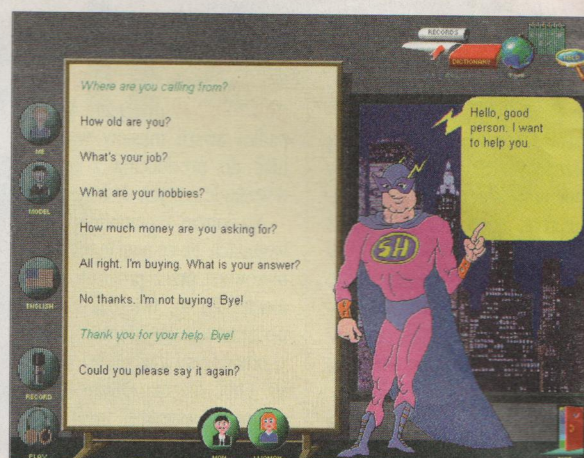
13 e-mail
Forma przekazu informacji w postaci listów elektronicznych (czyli dokumentów, które można zobaczyć na ekranie komputera) wymienianych przez użytkowników sieci komputerowej, takiej jak na przykład internet. Nazwą tą określa się również pojedynczy list elektroniczny. E-mail oprócz tekstu może także zawierać załączniki o dowolnej treści – np. muzykę, obrazy wideo. Od ang. electronic mail – poczta elektroniczna.

14 formularz
W internecie jest to zbiór kilkunastu pól zamieszczonych na stronie WWW, które trzeba wypełnić, np. w celu zakupienia jakiegoś produktu lub też wzięcia udziału w ankiecie. Najczęściej informacje zawarte w internetowym formularzu przesyłane są przez internet bez szyfrowania, dlatego mogą być przechwycone i przeczytane przez osoby niepowołane.

15 rozdzielczość
Obraz wyświetlany na monitorze składa się z poziomych linii, a każda linia – z punktów zwanych pikselami. Obraz jest więc równomierną siatką pikseli. Parametr zwany rozdzielczością określa, ile jest pikseli w pionie i w poziomie. Im więcej jest linii i punktów, tym wyraźniejszy obraz otrzymujemy. Rozdzielczość podaje się zwykle jako iloczyn liczby punktów w poziomie i w pionie wyświetlanych przez monitor – np. 1024x768 oznacza obraz o rozdzielczości 1024 pikseli w poziomie i 768 pikseli w pionie.



Wskaźnik pokazuje, jak bardzo nasza wymowa jest zbliżona do wymowy modelowej



Za informacje w grze trzeba płacić. Czy także ten sympatyczny superbohater zażąda honorarium?

Nowy English+, podobnie jak jego poprzednik, podzielony jest na trzy zestawy. Zestawy dla początkujących i średnio zaawansowanych zawierają po trzy krążki CD, zestaw dla zaawansowanych – o jeden więcej. Testowaliśmy droższy zestaw dla zaawansowanych w cenie 249 złotych. Pierwsze dwa kosztują 199 zł każdy. Grafika uległa zmianie, ale w dalszym ciągu nie można powiedzieć, że prezentuje wysoki poziom; po prostu nic nadzwyczajnego. Słabości, o których wspominaliśmy pół roku temu – niemożność poprawnego wyświetlania obrazu w 15 **rozdzielczościach** większych niż 640x480 i grafika w jedynie 256 kolorach – nie zostały poprawione.

Program oferuje trzy sposoby nauki. Tryb otwarty i gra – znane z pierwszej edycji oraz kolejna nowość – tzw. trasy dydaktyczne, czyli uporządkowany styl nauki. Trasy dydaktyczne zostały zaprojektowane w sposób pozwalający na optymalizację procesu uczenia. Klikając na ikony tras, otwieramy listę opcji, które z kolei otwierają drogę do pakietów z ćwiczeniami. W otwartym trybie nauki możliwy jest wybór sprawności językowej, którą pragniemy ćwiczyć – może to być gramatyka, słownictwo, mówienie, pisanie, czytanie oraz słuchanie. Przy każdej z opcji pojawiają się ikony symbolizujące możliwości pracy. Ikona funkcji, która umożliwia przeanalizowanie treści ćwiczenia, przedstawia odkrywcę w stroju z czasów kolonizacji Ameryki lustrującego linię horyzontu. Podobizny gimnastykującej się dziewczynki oraz grającego w piłkę chłopca to z kolei ikony włączające możliwość rozwiązywania ćwiczeń (ta ostatnia dodatkowo uatrakcyjnia je grą w kółko i krzyżyk – poprawne odpowiedzi na trzy pytania z rzędu to wygrana). Na koniec ikona testu pozwala sprawdzić wiadomości – i tu kolejne usprawnienie. Tym razem z programu może korzystać kilku użytkowników. Przygodowe gry proponowane przez English+ są mocnym punktem tego produktu. Każda gra rozpoczyna się w jednym ze znanych miast, w którym ukryto pewien przedmiot. Naszym zadaniem jest przedmiot ów zidentyfikować, odkryć miejsce, w którym się znajduje i... wystarczy posłać po niego taksówkę. Ograniczeni jesteśmy upływającym czasem i funduszami, które musimy wydawać na płacenie za uzyskiwane od naszych informatorów wiadomości. Ponieważ większość z nich nie mówi prawdy, trzeba podawane przez nich informacje weryfikować, czytając ilustrowane przewodniki.

Wzbogacony o nowe funkcje, program English+ 2.0 osiągnął wynik 4,45 punktu. Jest to wciąż ocena dobra, ale tym razem to bardzo mocna czwórka, która dała programowi awans o dwie pozycje – na miejsce szóste. Według nas pięć programów jest wciąż lepszych. ■

Adresy online

- ➔❶ http://www.lotto.pl
- ➔❷ http://www.lotto.pl/mul.htm
- ➔❸ http://eurevic.com.pl

Test programu do nauki języka angielskiego

Wyniki testu	Waga	6. miejsce	Ocena
Producent		Optimus	
Program		English+ 2.0	
Dystrybutor		TTS	
Telefon/faks		(022) 8433855	
Serwis	**18%**		**3,28**
Serwis telefoniczny	4%	(022) 6404959	4
Online	4%	www.optimus.com.pl	2
Pomoc w programie	5%	dobra	4
Podręcznik	5%	powierzchowny	3
Instalacja	**18%**		**3,56**
Automatyczny start	3%	tak	6
Możliwości wyboru podczas instalacji	3%	małe	2
Zajmowana ilość miejsca na dysku twardym po instalacji	4%	19 MB	3
Możliwość uruchamiania z CD-ROM-u	4%	nie	1
Odinstalowywanie	4%	tak	6
Funkcje ogólne programu	**26%**		**5,31**
Obsługa	6%	bardzo wygodna	5
Odtwarzanie słówek i zdań	4%	tak	6
Nagrywanie i sprawdzanie własnej wymowy	4%	tak	6
Kontrola postępów nauki/testy	4%	tak, monotonne	3
Możliwość wykorzystania przez kilku użytkowników	4%	tak	6
Możliwość swobodnego wyboru kolejności ćwiczeń	4%	tak	6
Nauka	**24%**		**3,83**
Odpytywanie ze słówek	4%	tak	6
Możliwość samodzielnego rozszerzania listy słówek	4%	nie	1
Szczególny rytm odpytywania ze słówek	4%	nie	1
Podział gramatyki na logiczne działy	4%	tak	6
Trening gramatyczny na podstawie przykładów	4%	tak, dobry	4
Urozmaicenie ćwiczeń	4%	duże	5
Inne	**14%**		**5,14**
Wymagania sprzętowe	6%	486, 16 MB	4
Zakres materiału do nauki	8%	bardzo duży	6
Ocena pośrednia	**100%**		**4,25**
Punkty dodatnie/ujemne		rozpoznawanie głosu	+0,1
		dostęp do serwisów internetowych	+0,1
Ocena jakości			**4,45**

Jakość	dobra
Cena/Jakość	mierna
Cena	249,00 zł
Cena/Jakość – sposób wyliczenia	257,00/4,45 = 55,96

Najlepsze na rynku

Znakomite czy tylko przeciętne? Który program naprawdę warto kupić, a który raczej zostawić na sklepowych półkach? W tym zestawieniu Komputer ŚWIAT prezentuje programy, które przetestował. O kolejności w tabeli decyduje ocena za jakość. Czytelników zainteresowanych szczegółami testów zapraszamy, by sięgnęli do poprzednich numerów Komputer ŚWIATA.

Miejsce	Producent	Nazwa programu	Jakość	Cena zł	Nr zeszytu
		Atlasy samochodowe			
1	Microsoft	AutoRoute Express 98	dobra	317	2/99
2	Cartall	Mapa Polski 98	dobra	149	2/99
3	Route 66	Route 66 Codes UTB	dobra	599	2/99
		Encyklopedie angielskie			
1	Microsoft	Encarta 98	bardzo dobra	206	23/98
2	Enc. Britannica	Encyklopedia Britannica	dobra	1220	23/98
		Encyklopedie multimedialne			
1	Optimus Pascal Multimedia	Encyklepedia małego człowieka	bardzo dobra	169	8/99
2	Techland	3D Trójwymiarowe dinozaury...	dobra	99	8/99
3	Optimus Pascal Multimedia	Rock w Polsce	dobra	169	8/99
4	Optimus Pascal Multimedia	Wszystko o seksie	dobra	169	8/99
5	Optimus Pascal Multimedia	Encyklopedia Zwierząt – ssaki	dobra	139	8/99
6	Optimus Pascal Multimedia	Encyklopedia ptaków	dobra	169	8/99
7	Optimus Pascal Multimedia	Encyklopedia kotów	dobra	169	8/99
8	Optimus Pascal Multimedia	Encyklopedia dinozaurów	dobra	169	8/99
9	Optimus Pascal Multimedia	Encyklopedia wszechświata	dobra	169	8/99
		Encyklopedie polskie			
1	Fogra	Multim. Enc. Powszechna	dobra	199	25/98
2	PWN	Encyklopedia Multi. PWN 1999	dobra	293	01/99
		Katalogi samochodowe na CD			
1	Impresja	Samochody Świata '98	dobra	49	04/99
2	MpIM Sc	CD Auto Salon '98	dostateczna	25	04/99
		Pakiety biurowe			
1	Microsoft	Office 97 Professional SR-1	bardzo dobra	1952	03/99
2	Corel	WordPerfect Suite 8	bardzo dobra	1452	03/99
3	Lotus	SmartSuite 9.0 Millenium	bardzo dobra	842	03/99
4	Microsoft	Works 4.0	dobra	268	03/99
		Programy antywirusowe			
1	Symantec	Norton AntiVirus 5.0	celujaca	434	9/99
2	G Data Software	AntiVirenKit 8.04	bardzo dobra	244	9/99
3	Kaspersky Lab	AntiViral ToolKit Pro 3.00	bardzo dobra	238	9/99
4	Dr Solomon's Software	Dr Solomon's Anti-Virus 7.91	bardzo dobra	305	9/99
5	Sophos	Sophos Antivirus 3.17	bardzo dobra	1200	9/99
6	Network Associates	McAfee Virus Scan 4.01	dobra	190	9/99
7	Fata Fellows	F-Secure AntiVirus 4.02	dobra	329	9/99
		Programy do projektowania ogrodów			
1	FastTrak	3D Landscape Professional	bardzo dobra	600	07/99
2	FastTrak	3D Landscape 2 Deluxe	dobra	400	07/99
3	AutoDesk	Planix Landscape	dobra	480	07/99
		Programy do projektowania wnętrz			
1	mb Software AG	ArCon311	dobra	1200	14/99
2	Autodesk	Planix Home Designer 3D	dostateczna	750	14/99
3	Broderbund	3D Home Interiors	dostateczna	320	14/99
4	DesignWare	myHouse	dostateczna	500	14/99
5	Data Becker	3D Dream House Designer	dostateczna	300	14/99
		Programy faksowe			
1	Compol	WinTel 1.6	bardzo dobra	117	24/98
2	Inex	InFax	dobra	99	24/98
3	Microsoft	Microsoft Fax	dobra	bezpłatny	24/98
4	Symantec	WinFax Pro 9.0	dobra	561	24/98
5	DataStorm Tech.	Procomm Plus	dobra	838	24/98
6	Progel	Pro-Fax	dobra	464	24/98

Miejsce	Producent	Nazwa programu	Jakość	Cena zł	Nr zeszytu
		Programy graficzne			
1	Micrografx	Windows Draw 6	celujaca	357	22/98
2	Micrografx	Windows Draw 5	bardzo dobra	49,50	22/98
3	Jasc	Paint Shop Pro 5.0	dobra	359	22/98
4	Microsoft	Picture It! 2.0	dobra	200	22/98
5	MGI Software	PhotoSuite 8.0.5	dobra	162	22/98
6	Ulead	I-Photo Express	dobra	347	22/98
		Programy do nauki czytania i pisania			
1	Optimus Pascal	Umiem pisać	bardzo dobra	129	05/99
2	Optimus Pascal	Rayman uczy matmy i polaka	dobra	129	05/99
3	Optimus Pascal	Słownik obrazkowy dla dzieci	dobra	150	05/99
4	Albion	Między nami literkami	dobra	59	05/99
5	Albion	Sam Czytam/Sam Piszę	dobra	69	05/99
6	Wydawnictwo VIPS	Kopciuszek	dobra	25	05/99
		Programy do nauki języka angielskiego			
1	YDP	EuroPlus+ Reward	bardzo dobra	454	01/99
2	DD Komputery	LangMaster 4.0 IEP	bardzo dobra	99	01/99
3	DD Komputery	LangMaster TOEFL	bardzo dobra	379	01/99
4	YDP	Euro+ Business English	bardzo dobra	194	01/99
5	YDP	EuroPlus+ Flying Coulours	bardzo dobra	419	01/99
6	Optimus	English+ 2.0	dobra	249	17/99
7	EDGARD Multimedia	Profesor Henry	dobra	157	01/99
		Programy do tworzenia muzyki			
1	Magix	Magix Music Maker 3.0	bardzo dobra	99	06/99
2	Techland	Future Beat 3D	dobra	99	06/99
3	Steinberg	Rebirth RB-338 2.0	dobra	709	06/99
4	Aludra Software	New Beat 2000	dobra	69	06/99
5	PXD Musicsoft	Rave eJay	dobra	150	06/99
6	PXD Musicsoft	Hip-Hop eJay	dobra	150	06/99
		Programy kompresujące			
1	Eugene Roshal	WinRAR 2.0	bardzo dobra	122	25/98
2	Nico Mac Comp	WinZip 6.3	bardzo dobra	101	25/98
3	ARJ Software	JAR 32	bardzo dobra	157	25/98
4	VIP Computers	ProZIP 3.1	bardzo dobra	70	25/98
		Programy pocztowe			
1	Microsoft	Outlook Express 4.71	bardzo dobra	bezpłatny	10/99
2	Microsoft	Outlook 98	bardzo dobra	35	10/99
3	Netscape	Kurier Sylaba 4.5	bardzo dobra	bezpłatny	10/99
4	Microsoft	Outlook 97	bardzo dobra	439	10/99
		Programy wspomagające ściąganie plików			
1	Headlight Software	GetRight	bardzo dobra	70	13/99
2	Ehub Shabtai & Oyd11	GetSmart	bardzo dobra	50	13/99
3	Aureate Media	Go!zilla	dobra	bezpłatny	13/99
4	Axel Shovkoplays	Net Vampire	dobra	bezpłatny	13/99
5	Enterra Comm. Corp.	iFox 98	dostateczna	80	13/99
6	Forty Software	Download Wonder	dostateczna	120	13/99
7	Ashok Dhamija	Download Master	dobra	116	13/99
		Przeglądarki stron WWW			
1	Netscape	Communicator 4.05	dobra	bezpłatny	21/98
2	Microsoft	Internet Explorer 4.01	dobra	bezpłatny	21/98
		Systemy operacyjne			
1	Microsoft	Windows 98 Uaktualnienie	dobra	439	26/98
2	Microsoft	Windows NT 4.0 Uaktualnienie	dobra	616	26/98

Co to właściwie jest...

01 system operacyjny
Przy włączaniu komputera jest ładowany jako pierwszy. Ten ważny komponent naszego komputera przyjmuje polecenia użytkownika, wykonuje wszystkie inne programy i nadzoruje ich działanie. Troszczy się o tak zwane urządzenia wejścia i wyjścia, zapis na dysku twardym lub wyświetlanie informacji na monitorze.

02 aplikacja
Aplikacja to program komputerowy wykonujący konkretne zadania. Przykładem aplikacji może być edytor tekstu, program graficzny, arkusz kalkulacyjny, program do tworzenia baz danych czy też gra.

03 dysk twardy
Jest pamięcią trwałą. Oznacza to, że wszystkie dane i programy zostają na nim zachowane również po wyłączeniu komputera. W większości komputerów dysk twardy jest oznaczany jako napęd C.



04 megabajt, MB
Wielkość pamięci podaje się w megabajtach. Jeden megabajt odpowiada 1024 kilobajtom lub 1 048 576 bajtom. 1 bajt to jedna komórka pamięci, przechowująca np. jedną literę.

05 FAT32
Odmiana systemu plików, z którego mogą korzystać systemy operacyjne Windows 95 07 OSR 2 i Windows 98. FAT32 obsługuje dyski twarde do wielkości dwóch terabajtów (1 TB = 1000 GB) włącznie. FAT32 bardzo efektywnie zarządza miejscem na dysku twardym – mniejsze są tzw. straty na pojemności, gdy na dysku jest dużo małych plików.

Drogowskaz

Niektórzy twierdzą, że Windows 98 to tylko wreszcie porządnie dopracowany Windows 95. Czy naprawdę w Windows 98 nie kryją się żadne przełomowe technologie i pomysły Microsoftu? Sprawdźmy...

Co tam panie w... Windows 98?



Fot. BE&W



O wielu nowościach, którymi 01 **system operacyjny** Windows 98 różni się od swego poprzednika Windows 95, pisaliśmy już w poprzednich odcinkach naszego kursu. Podsumujmy krótko najważniejsze zmiany, o których już wspominaliśmy, a także przyjrzyjmy się bliżej kilku nowościom, których opis nie zmieścił się w poprzednich odcinkach.

Przydatne narzędzia

1 Szczególnie wiele nowości znajdziemy w grupie Narzędzia systemowe, do której dostajemy się, klikając kolejno na Start, Programy i Akcesoria. Obok znanego nam już z poprzednich części kursu Harmonogramu zadań pojawiła się nieco podobna 02 **aplikacja** o nazwie Kreator konserwacji systemu.

Kreator konserwacji systemu



System Windows wykona następujące zadania:

Przyspieszanie najczęściej używanych programów.
Sprawdzanie błędów na dysku twardym.
Usuwanie niepotrzebnych plików z dysku twardego.

Pamiętaj, aby pozostawić komputer włączony na noc, od północy do godziny 3:00, aby można było przeprowadzić konserwację.

Po kliknięciu przycisku Zakończ, system Windows wykona po raz pierwszy każde zadanie z harmonogramu.

< Wstecz | Zakończ | Anuluj

Dzięki niej zaplanowanie regularnego uruchamiania programów dbających o stan komputera stało się znacznie prostsze niż dotąd. Co więcej, jesteśmy zwolnieni z konieczności dokonywania trudnych wyborów: Windows 98 sam podpowie, których narzędzi powinniśmy w tym celu użyć.

2 Posiadaczom 03 **dysków twardych** o pojemności większej niż 512 04 **MB** (a więc zdecydowanej większości użytkowników pecetów) bardzo przyda się Konwerter 05 **FAT32**. Dzięki zastosowaniu tego narzędzia dane na dysku zostaną zapisane w taki sposób, aby marnowało się na nim mniej miejsca niż dotąd. Konwerter został pomyślany tak, że można przeprowadzić zmianę 06 **systemu plików** na dysku twardym bez utraty zapisanych tam programów i dokumentów, co odróżnia go od podobnych narzędzi przeznaczonych do Windows 95 07 **OSR 2**.

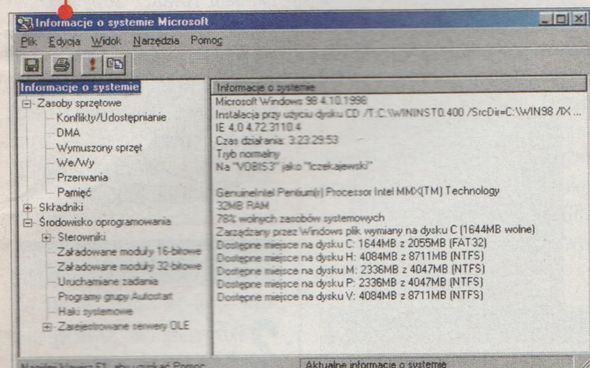
Konwerter dysku optymalizuje dysk, poprzez jego konwersję na system plików FAT32. Dzięki konwersji zyskujesz więcej wolnego miejsca na dysku, a programy uruchamiają się szybciej.

Aby uzyskać więcej informacji o konwertowaniu, kliknij przycisk Szczegóły.

Szczegóły

< Wstecz | Dalej > | Anuluj

3 Bardziej zaawansowani użytkownicy mogą też wiele skorzystać dzięki wbudowanym w Windows 98 narzędziom diagnostycznym. Z tej grupy trzeba wymienić przede wszystkim Informację o systemie ● oraz Miernik zasobów.



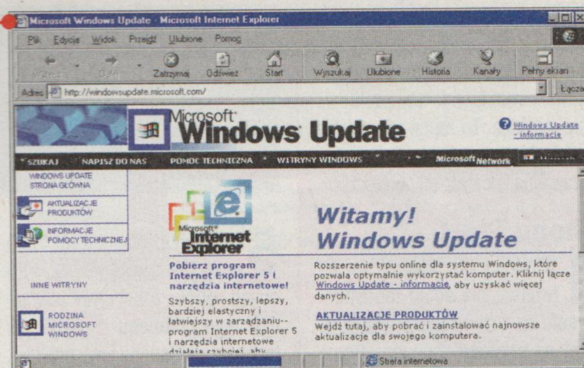
4 Zwraca również uwagę lepsze niż dotąd przystosowanie systemu operacyjnego do korzystania z 08 internetu. Z poziomu dowolnego okna Windows możemy uruchomić 09 przeglądarkę stron WWW. Wystarczy, że w pole adresu wpiszemy 10 adres internetowy i wciśniemy Enter, a system podejmie próbę połączenia ze wskazaną stroną.

Gdy zdecydujemy się na pracę w trybie 11 Aktywnego pulpitu, będziemy mogli umieszczać na pulpicie otwarte strony WWW ●, które będą się aktualizowały same, nie wymagając od użytkownika żadnego działania. Nowością są też 12 (s. 40) kanały: dzięki nim uzyskujemy łatwy dostęp do całych pakietów stron WWW powiązanych ze sobą tematycznie.



Uaktualnianie systemu na żywo

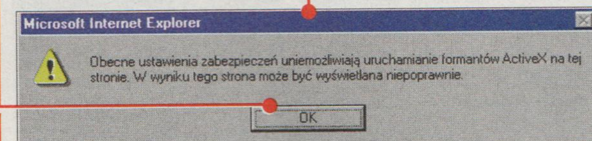
1 Ciekawym ułatwieniem jest polecenie Windows Update, które znajdziemy bezpośrednio w menu widocznym po kliknięciu na Start (możemy je również znaleźć w menu widocznym po kliknięciu na Start i Ustawienia). Gdy je wybierzemy, rozpocznie pracę przeglądarka Internet Explorer (nawet gdy inna przeglądarka została wybrana przez nas jako domyślna), która automatycznie połączy nas z 13 (s. 40) witryną internetową firmy Microsoft: ●

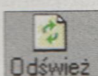


aby po zakończeniu przeszukiwania tej strony przywrócić wyższy poziom zabezpieczeń.

Rada Komputer ŚWIATA: Podczas otwierania tej witryny na ekranie może wyświetlić się następujący komunikat: ●

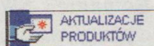
Nie powinniśmy go bagatelizować. Jeżeli po prostu klikniemy na ● i nie podejmiemy żadnych dalszych kroków, strona, która się załaduje, nie będzie w pełni funkcjonalna. Powinniśmy rozwinąć menu Widok, wybrać z niego Opcje internetowe... i 14 (s. 40) zakładkę Zaawansowane. Gdy otworzy się takie okno ●, obniżmy poziom zabezpieczeń – niech będzie średni ●. Po zamknięciu tego okna ● i kliknięciu na

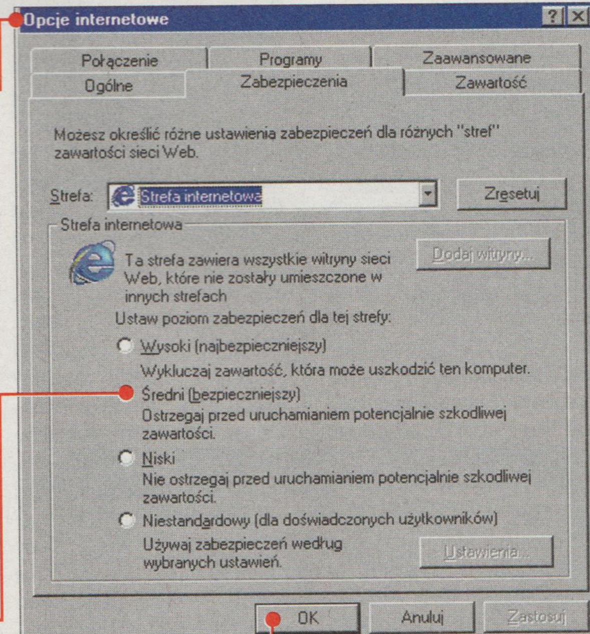




w głównym oknie przeglądarki strona powinna się załadować prawidłowo. Dla własnego bezpieczeństwa pamiętajmy jednak,

2 Do czego może nam się przydać ta strona? Możemy z niej załadować uzupełnienia i poprawki do sytemu Windows i niektórych pracujących w nim programów, a także najnowsze 15 (s. 40) sterowniki do 16 (s. 40) urządzeń peryferyjnych. Do tej części strony przejdziemy, klikając na





3 Możemy z niej korzystać na dwa sposoby: albo samodzielnie wybrać pliki, które chcemy pobrać, albo zdać się na pomoc mechanizmu przeszukującego zawartość komputera i podpowiadającego, z których aktualizacji warto skorzystać.

4 Więcej informacji o poruszaniu się po tej witrynie możemy wyświetlić w dodatkowym oknie ●, które otworzy się, gdy klikniemy na łącze Windows Update - informacje.

5 Przydatna może się też okazać część dostępna po kliknięciu na INFORMACJE POMOCY TECHNICZNEJ

Znajdziemy tam między innymi odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania związane z posługiwaniem się tą stroną. Niestety, w praktyce korzystanie z tej witryny internetowej nie zawsze jest możliwe. Zdarza się, że klikanie na łącza widoczne na stronie głównej nie wy-

Co to właściwie jest...

06 system plików
Sposób, w jaki komputer organizuje pliki i katalogi na dysku twardym, co wiąże się z ich zapisem, nazewnictwem oraz odczytem.

07 OSR 2
Jest to uaktualniona wersja Windows 95. Dodano do niej obsługę nowszych urządzeń oraz nowego systemu zarządzania plikami na dysku twardym.

08 internet
To światowa sieć licząca już miliony komputerów, które wymieniają najróżniejsze informacje poprzez sieć telefoniczną i łącza specjalne (np. światłowody, łącza satelitarne). Z internetu korzysta około 120 milionów ludzi na całym świecie, z czego połowa w USA.

09 przeglądarki stron WWW (browsery)
To programy dostępu do internetu; pozwalają odtworzyć na ekranie komputera dane przesyłane przez inny komputer w sieci. Przeglądarki są dostępne w pakietach Windows 95/98/NT. Można też dostać je od oferenta usług internetowych lub ściągnąć z sieci.

10 adres internetowy
To lokalizacja jakiejś informacji w internecie, np. http://www.komputerswiat.pl Adresy internetowe wpisujemy zwykle w oknie przeglądarki stron WWW.

11 Aktywny pulpit
Technologia umożliwiająca umieszczanie na pulpicie Windows stron WWW. Dzięki niej można np. umieścić tam na bieżąco aktualizowaną (stąd określenie aktywny) stronę z wynikami sesji giełdowej. Aktywny pulpit po raz pierwszy wprowadzono w Windows 98 i Internet Explorerze 4.0.

Co to właściwie jest...

12 kanał internetowy, kanał informacyjny
Specjalnie przygotowany serwis stron WWW, umożliwiający szybkie odszukanie potrzebnych informacji. Microsoft i Netscape proponują w tym zakresie odrębne rozwiązania; za pomocą Netscape'a nie da się przeglądać kanałów informacyjnych Explorera i na odwrót.

13 witryna (internetowa)
Pojęcia tego używamy w odniesieniu do zbioru stron WWW tworzących spójną całość; często stosuje się również pojęcie serwis internetowy. Gdy więc podajemy adres internetowy, powinniśmy dokładnie precyzować, co on zawiera – jedną stronę WWW czy całą witrynę (w tym wypadku są to strony WWW).

14 zakładka
Windows stosuje liczne ikony, które kojarzą się z biurem (najbardziej widocznym przykładem jest kosz na pulpicie). Jeżeli w jednym oknie otrzymujemy więcej możliwości do wyboru, wybieramy je poprzez małe pola u góry obrazu.

15 sterownik
Zwany też drajwerem (od ang. driver). Specjalny program informujący komputer, jak komunikować się z jakimś urządzeniem (np. kartą graficzną).

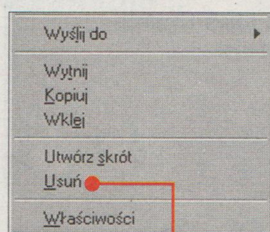
16 urządzenie peryferyjne
Każde urządzenie, które nie znajduje się wewnątrz obudowy komputera. Mogą to być np. klawiatura, mysz, monitor czy drukarka.

17 menu kontekstowe
Lista poleceń odnoszących się do określonego obiektu lub powiązanych tematycznie. Menu kontekstowe wyświetla się, gdy klikniemy na ikonę obiektu prawym przyciskiem myszy.

wołuje żadnego efektu, zamiast strony z aktualizacjami wyświetla się komunikat o błędzie, a proponowane rozwiązania tego problemu nie skutkują. To zapewne powolne działanie internetu w Polsce jest przyczyną tak złego stanu rzeczy.

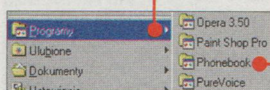
Menu Start

1 Windows 98 pozwala na łatwiejsze niż dotąd modyfikowanie zawartości menu Start. Aby na przykład usunąć wybraną pozycję z listy ostatnio otwieranych dokumentów, po prostu kliknijmy na jej nazwę prawym przyciskiem myszy, a gdy pojawi się **17 menu kontekstowe**



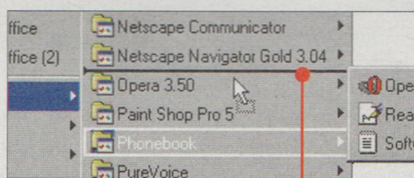
wybierzmy z niego.

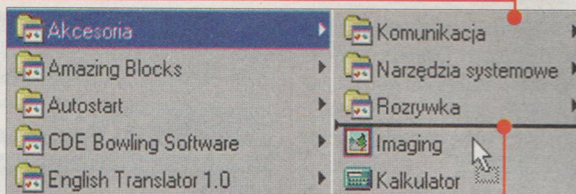
2 Możemy także z łatwością przenosić wybrane pozycje w nowe położenie. Załóżmy, że właśnie umieściliśmy na dysku twardym komputera dodatkowy program. W naszym przykładzie będzie to elektroniczna książka telefoniczna. Widzimy, że podczas instalacji **18 skrót** do tego programu trafił po prostu do menu



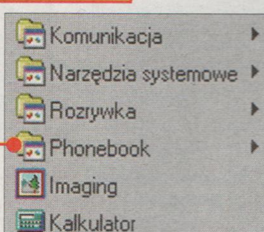
3 Tymczasem z uwagi na przeznaczenie tego programu bardziej logicznie byłoby umieścić go w grupie Akcesoria. Wykonajmy tę czynność w kilku krokach. Istnieje oczywiście prostszy sposób, jednak metoda okrężna, którą opisujemy, pozwoli zaprezentować więcej technik przydatnych przy modyfikacji menu.

4 Kliknijmy na Start i przeciągnijmy kursor myszy na Programy, a następnie na Phonebook. Teraz wciśnijmy lewy przycisk myszy i nie zwalniając go, zacznijmy przesuwać kursor do góry. Widzimy, że wokół przenoszonej pozycji pojawiła się biała ramka, a przy kursorze – czarna kreska, która wskazuje nam jej nowe położenie:





5 Przeciągnijmy kursor nad pozycję Akcesoria. Po chwili obok zobaczymy zawartość tego podmenu. Cały czas trzymając wciśnięty lewy przycisk myszy, przesuńmy kursor na to podmenu. Gdy między jego pozycjami pojawi się czarna linia, możemy już zwolnić przycisk. Po ponownym rozwinięciu menu Akcesoria zobaczymy w nim nową pozycję:



Rada Komputer ŚWIATA: Jeżeli po przeprowadzeniu dowolnych zmian menu Start pozostanie rozwinięte, kliknijmy jeszcze raz na przycisk Start. W ten sposób usuniemy je z ekranu.

6 Gdy przyjrzymy się uważnie zawartości podmenu Akcesoria, zauważymy, że tak naprawdę przenieśliśmy nie tyle skrót do programu, a skrót do grupy Phonebook, w której dopiero znajduje się pozycja LAZY! Phonebook. Ponieważ jest to jedyny obiekt w tej grupie, trzymanie jej na dysku nie ma sensu. Kiedy jednak usuniemy całą grupę, z dysku zniknie także jej zawartość, a więc i skrót do naszego programu. Dlatego musimy wybrać inny sposób postępowania. Rozwińmy podmenu Akcesoria, a następnie najedźmy na Phonebook i na LAZY! Phonebook. Wciśnijmy prawy przycisk myszy i z menu wybierzmy polecenie Wytnij. Teraz najedźmy znowu na Akcesoria, kliknijmy prawym przyciskiem i wskażmy polecenie Wklej.

7 Widzimy, że programy w podmenu są uporządkowane w kolejności alfabetycznej:



Niechlubny wyjątek stanowi tylko ten, który właśnie przenieśliśmy. Jednak możemy to bardzo szybko zmienić. Po prostu najedźmy na jego nazwę kursorem myszy, wciśnijmy i przytrzymajmy jej lewy przycisk i przeciągnijmy nazwę w nowe położenie.

8 Zwróćmy uwagę, że teraz pozycja Phonebook nie jest już potrzebna do niczego. Dlatego pozbądźmy się jej, klikając na nią prawym przyciskiem myszy i wybierając Usuń z menu kontekstowego.

9 Opisane tu czynności wystarczą, aby dowolnie zmodyfikować zawartość wielopoziomowego menu. Jednak nie każdego, gdyż menu Start jest zabezpieczone przed nieodpowiedzialnym wprowadzaniem takich zmian, które mogą utrudnić lub uniemożliwić korzystanie z systemu. Prawym przyciskiem możemy zmieniać tylko zawartość wybranych grup, a mianowicie Programy, Dokumenty i Ulubione. Natomiast nie uda nam się za jego pomocą np. usunąć polecenia Znajdź czy całej grupy Programy.

10 Dla porównania: w Windows 95 klikanie prawym przyciskiem wewnątrz menu Start ani próby przeciągania jego poszczególnych pozycji w nowe położenie nie przynosiły żadnych efektów. Aby przeprowadzić opisywane tu zmiany, trzeba było otworzyć program Eksplorator Windows, przejść do katalogu C:\WINDOWS\Menu Start\Programy (dla menu Programy) lub C:\WINDOWS\Recent (dla menu Dokumenty) i dopiero tam w zwykły sposób modyfikować jego zawartość.

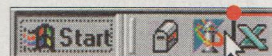
Pasek zadań

1 Na znacznie więcej pozwala nam również nowy **19 pasek zadań**. Dopóki nie zmienimy ustawień domyślnych, jest na nim tylko jeden element, którego nie znamy z poprzedniej wersji systemu operacyjnego – grupa **20 ikon** umieszczonych tuż obok przycisku Start:



2 Pozwalają one szybciej uruchamiać wybrane przez nas programy. Wystarczy raz kliknąć na wybraną ikonę, aby odpowiednia aplikacja rozpoczęła pracę.

3 Zestaw ikon przyspieszających otwieranie programów możemy modyfikować. Po kliknięciu na dowolną z nich prawym przyciskiem myszy pojawi się menu zawierające między innymi polecenie Usuń. Wystarczy je wybrać, a ikona zniknie. Równie proste jest dodawanie do tej części paska zadań nowych pozycji: po prostu przeciągnijmy tam wybraną ikonę z pulpitu lub dowolnego okna lub nawet ikonę programu czy dokumentu z menu Start. Gdy zwolnimy przycisk myszy, nowa ikona pojawi się w miejscu oznaczonym czarna pionową kreską:



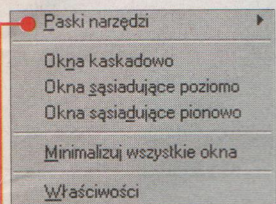
Rada Komputer ŚWIATA: Jeżeli po takiej operacji obok ikon pojawi się mała czarna strzałka,



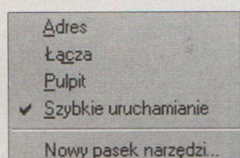
oznacza to, że przeznaczona na nie część paska jest zbyt mała. W takiej sytuacji mamy do wyboru dwa wyjścia: za każdym razem korzystać ze strzałek, aby odsłonić chwilowo niewidoczne ikony albo przeciągając suwak w prawo, zwiększyć część paska, na której się znajdują.

4 Pamiętajmy też, że w lewej części paska zadań mogą znajdować nie tylko ikony programów, ale także dokumentów, a nawet **21 folderów**. Ikony wszystkich rodzajów umieszczamy tam w opisany powyżej sposób.

5 Ikony szybkiego startu to jednak tylko pierwsza z nowości, jakie oferuje pasek zadań w Windows 98. Aby zapoznać się z pozostałymi, kliknijmy na niego w wolnym miejscu prawym przyciskiem myszy. Gdy wyświetli się menu

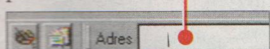


, przeciągnijmy kursor na ●. Na ekranie wyświetli się teraz takie podmenu:



6 Widzimy, że na razie zaznaczona jest w nim tylko jedna pozycja, co wskazuje, że tylko ten obiekt znajduje się na pasku zadań. Wystarczy jednak pojedyncze kliknięcie na nazwę innej pozycji, aby także ona trafiła na pasek zadań (pojedyncze kliknięcie wystarczy również, aby ukryć obiekt, który już się tam znajduje). Co się stanie, gdy zaznaczymy inne możliwości?

7 Pojedyncze kliknięcie na Adres sprawi, że u dołu strony pojawi się dodatkowe pole: ●

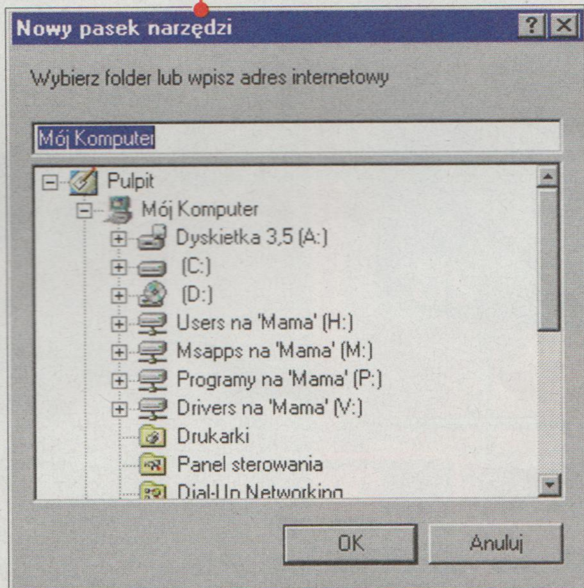


Gdy wpiszemy w nie adres internetowy i wciśniemy Enter, domyślna przeglądarka internetowa rozpocznie pracę i spróbuje połączyć się ze wskazaną stroną.

8 Okna na pasku zadań możemy też użyć do otwierania zasobów lokalnych. Gdy wpiszemy tam jego adres i klikniemy na Enter, odpowiadać to będzie dwukrotnemu kliknięciu na ikonę danego programu. Dodatkowym ułatwieniem jest to, że po wpisaniu pierwszej litery danej nazwy system często sam podpowiada jej zakończenie.

9 Wybierając Łącza, wyświetlimy na pasku zadań skróty do wybranych stron internetowych dostępne ponadto po kliknięciu na Start, Ulubione i Łącza. Pojedyncze kliknięcie na jeden z nich sprawi, że domyślna przeglądarka połączy się z tą stroną.

10 Opcja Pulpit pozwala umieścić na pasku zadań ikony wszystkich obiektów znajdujących się na pulpicie. Odtąd będziemy mogli otwierać je pojedynczym kliknięciem. Bardzo podobne jest zastosowanie polecenia Nowy pasek narzędzi. Gdy je zaznaczymy, na ekranie wyświetli się takie okno: ●.



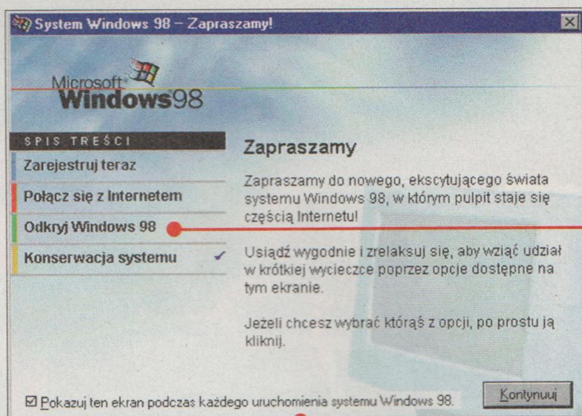
11 Wybierzmy nazwę jednego z widocznych w nim folderów, a jego zawartość pojawi się na pasku zadań.

Rada Komputer ŚWIATA: Gdy zechcemy umieścić na pasku zadań wiele obiektów, warto też pomyśleć o powiększeniu jego rozmiarów. Zrobimy to jednym ruchem myszy. Najedźmy kursorem na górną krawędź paska. Gdy zamiast pojedynczej białej strzałki zobaczymy czarną, podwójną ●

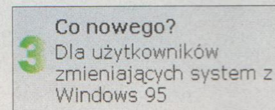


, wciśnijmy lewy przycisk myszy i nie zwalniając go przeciągnijmy kursor nieco w górę. Szerokość paska zadań natychmiast się zwiększy, a umieszczone na nim obiekty staną się większe i przez to łatwiej dostępne: ●.

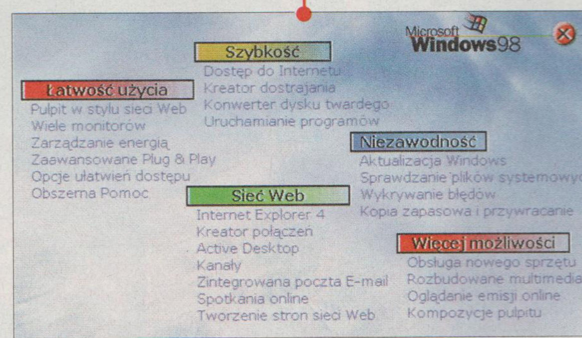
Start | Microsoft Word - kurs98_0... | Paint Shop Pro - [Bro...
Adres http://www.hotbot.com/



12 Przypominamy też, że w samym systemie znajduje się wykaz nowości, które autorzy Windows uznali za najważniejsze. Włóżmy płytę CD-ROM z Windows 98 do napędu i kliknijmy kolejno na Start, Programy, Akcesoria, Narzędzia systemowe oraz System Windows – Zapraszamy!. Gdy na ekranie pojawi się takie okno ●, kliknijmy na ● a w kolejnym oknie wybierzmy pozycję oznaczoną numerem trzecim:



13 Teraz na ekranie ujrzymy planszę z pogrupowanymi tematycznie informacjami o nowościach: ●. Klikając na nazwę dowolnej z nich, otworzymy związane z nią okno pomocy. ■



Plusy i minusy Windows 98

Plusy:
- Optymalny system do zastosowań domowych spośród aktualnie dostępnych na rynku
- Kilkanaście nowych narzędzi ułatwiających obsługę systemu
- Obsługa wielu monitorów
- Dobre rozpoznawanie urządzeń w komputerze
- Bardzo łatwa obsługa

Minusy:
- Działa wolniej niż Windows 95
- Większe wymagania od komputera, na którym jest instalowany
- Zajmuje dużo miejsca na dysku twardym
- Nie można zrezygnować z używania Aktywnego pulpitu

Co to właściwie jest...

18 skrót
Pojęcie skrótu można zilustrować w następujący sposób: gdyby jakiś obiekt (plik, folder, aplikację...) uznać za stronę pewnej książki, to skrót będzie odnośnikiem Patrz strona numer x. Ikony skrótów oznaczone są małą strzałką w lewym dolnym rogu. Podwójne kliknięcie na nią powoduje otwarcie obiektu wskazywanego przez skrót.

19 pasek zadań
Pasek zadań Windows znajduje się standardowo przy dolnej krawędzi ekranu. Na pasku tym charakterystycznym elementem jest przycisk Start. Obok niego, w miarę uruchamiania przez użytkownika programów, będą pojawiać się ich nazwy. Kliknięcie kursorem myszy na nazwę spowoduje uaktywnienie danej aplikacji. W prawej części paska zadań niektóre programy umieszczają do siebie skróty. Windows standardowo wyświetla na pasku zadań również aktualną godzinę.

20 ikona
Mały obrazek symbolizujący elementy systemu Windows. Ikony mogą oznaczać miejsce przechowywania informacji (np. ikona Mój komputer), ale także ułatwiać wykonywanie pewnych czynności (np. ikona drukarki).

21 katalog, folder
Katalog jest logiczną jednostką dysku twardego, która ma pomóc zorganizować w sensowny sposób znajdujące się na nim pliki. Katalog może zawierać kolejne katalogi, zwane podkatalogami. W danym katalogu nie mogą znajdować się dwa pliki lub dwa katalogi o identycznych nazwach. Inna nazwa folder.



...kto ma najniższe ceny?



79.90

Nintendo

NINTENDO Soccer
Piłka nożna



79.90

Nintendo

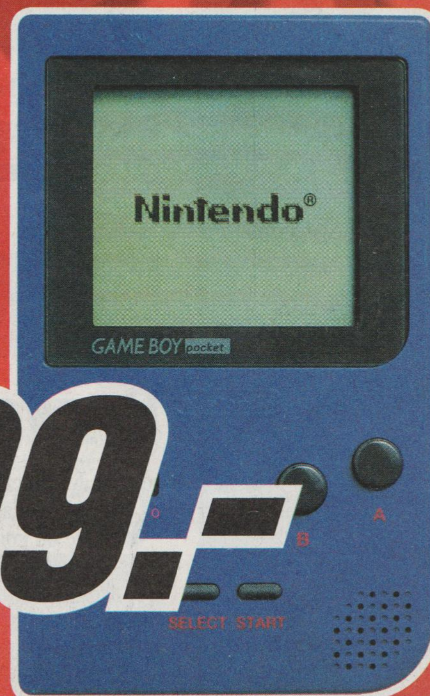
NINTENDO Super Mario Land II
Dzielny hydraulik znów w akcji.



79.90

Nintendo

NINTENDO Donkey Kong Land II
Świetna platforma z Donkey Kongiem w roli głównej



199.-

Nintendo

Game Boy Pocket
Kultowa konsolka do gier, różne kolory

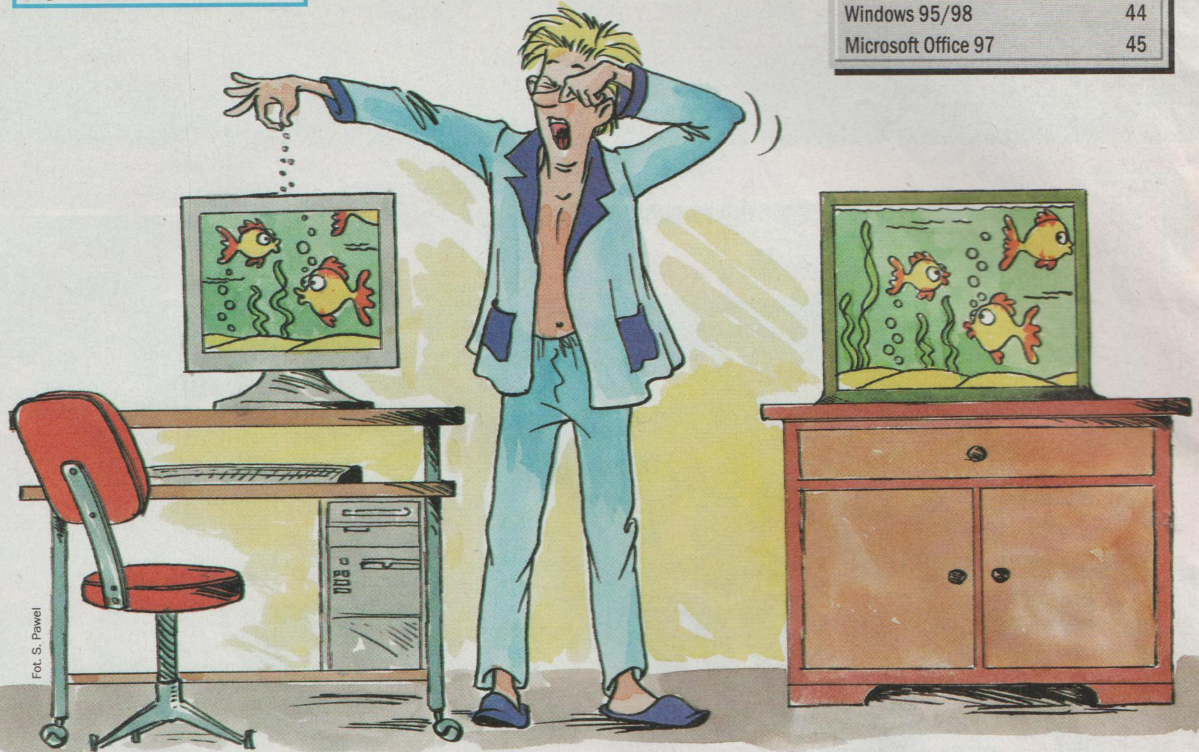
P O C O J E S Z C Z E M A R Z Y Ć ?

Media Markt

VIDEO • TV • HI-FI • KOMPUTERY • SPRZĘT FOTOGRAFICZNY • PŁYTY KOMPAKTOWE • TELEFONY • AGD • OŚWIETLENIE

Oferta ważna do wyczerpania zapasów. Media Markt zastrzega sobie prawo do pomyłek i błędów w druku.

Drogowskaz


Fot. S. Paweł

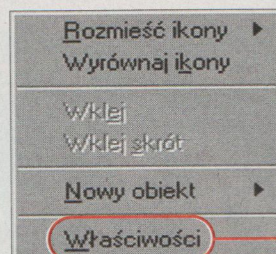
Stan uśpienia

Na początku każdy Windows wygląda tak samo, na szczęście pozwala nam na dostosowywanie go do naszych upodobań. Z czasem pracując w nim, zaczynamy się czuć jak we własnym domu

Windows 95/98

Prywatny komunikat

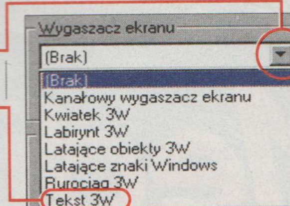
Gdy podczas pracy co jakiś czas oddalamy się od komputera, dobrym pomysłem może okazać się włączenie 01 **wygaszacza ekranu**. Wśród dostępnych w Windows wygaszaczy znajduje się taki, który umożliwia wyświetlanie animowanego tekstu. Najważniejsze, że treść i wygląd tego napisu zależą wyłącznie od naszej inwencji.



1 Klikamy prawym przyciskiem myszy na wolne miejsce 02 **pulpitu**. Z 03 **kontekstowego menu** wybieramy ● i w oknie, które się otworzy, klikamy na 04 **zakładkę** Wygaszacz ekranu.

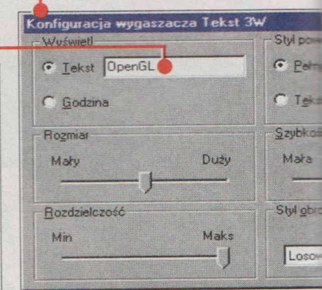
2 Aby włączyć wygaszacz ekranu, który będzie wyświetlał na ekranie tekst, klikamy na strzałkę ●. Rozwinie się lista dostępnych wygaszaczy.

Wybieramy z niej ●. Jeżeli okaże się, że takiego wygaszacza na niej nie ma, 05 **doinstalujmy** go, korzystając z porady w ramce Instalujemy brakujący wygaszacz.



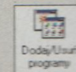
3 Klikamy na 06 **przycisk** Ustawienia... – spowoduje to otworzenie okna: ●.

Po kliknięciu myszką na Tekst wpisujemy obok nasz komunikat ●, pamiętając, że może on zawierać najwyżej 16 znaków. Zamiast wpisywać tekst możemy jednak zaznaczyć pole Godzina, co spowoduje, że na ekranie będzie wyświetlany aktualny czas. Pozostałe opcje



Instalujemy brakujący wygaszacz

1 Klikamy na przycisk Start, na Ustawienia oraz na Panel sterowania, a następnie podwójnie na 09 **ikonę**:



2 Klikamy na zakładkę Instalator Windows i na przycisk Szczegóły. Po przesunięciu suwaka w kierunku dołu listy, klikamy na pozycję Wygaszacze ekranu. Klikamy jeszcze raz na przycisk Szczegóły... i zaznaczamy kliknięciem na mały prostokąt opcję: Wygaszacze ekranu OpenGL.

3 Klikamy teraz trzykrotnie na OK. Zostaniemy poproszeni o włożenie 10 **płyty CD-ROM** z programem instalacyjnym Windows. Gdy to zrobimy, klikamy ponownie na OK. Nasz wygaszacz (i kilka innych) zostanie zainstalowany.

Co to właściwie jest...

01 **wygaszacz ekranu**
Program, który wyświetla na ekranie monitora zmieniające się obrazki. Włącza się automatycznie, gdy komputer przez długi czas pozostaje bezczynny.

02 **pulpit**
Stanowi powierzchnię do pracy w Windows. Na pulpicie można przechowywać teksty, wiadomości, programy i katalogi, podobnie jak na biurku.

03 **menu kontekstowe**
Lista poleceń odnoszących się do określonego obiektu lub powiązanych tematycznie. Z reguły menu kontekstowe wyświetla się, gdy klikniemy na ikonę obiektu prawym przyciskiem myszy.

04 **zakładka**
Jeżeli w jednym oknie otrzymujemy więcej możliwości do wyboru, wybieramy je często poprzez małe pola u góry obrazu. Ich nazwa wzięła się stąd, iż okna wyboru przypominają zakładki w skrzynce z fiszkami.

05 **instalacja**
Proces kopiowania na dysk twardy potrzebnych użytkownikowi programów.

06 **przycisk**
Wyróżniony prostokąt z napisem lub symbolem. Jeżeli klikniemy na wybrany przycisk Windows, system wykona odpowiednią czynność, np. otworzy kolejne okno.

07 **piksel**
Fragment obrazu o elementarnej wielkości, czyli najmniejszy punkt, jaki może zostać wyświetlony lub wydrukowany.

08 **plik bmp**
Plik (podstawowa jednostka przechowywania informacji na dysku twardym), w którym komputer przechowuje dane pozwalające mu na wyświetlenie obrazka.

w oknie służą do ustalenia rozmiaru tekstu na ekranie, jego rozdzielczości (przy większej rozdzielczości elementy zbudowane są z większej liczby 07 pikseli), sposobu pokolorowania (do pokrycia jego powierzchni można wykorzystać 08 pliki bmp), szybkości animacji, stylu poruszania się (wahadłowy, drgający, losowy lub bez obrotów) oraz typu czcionki.


W ten sposób wygaszacz pokazuje nam upływający czas



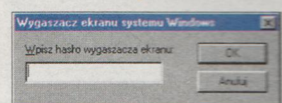
Wygaszacz przypomina nam, gdzie pracujemy

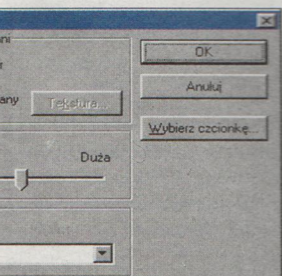


Litery można także pokryć ciekawym deseniem. Wykorzystaliśmy plik bmp o nazwie Prążek

4 Wygaszacz ekranu może być również znakomitym zabezpieczeniem przed niepowołanymi osobami, które w czasie naszej nieobecności tylko czyhają na to, by uzyskać dostęp do naszego komputera.

Aby im to uniemożliwić, wystarczy zabezpieczyć wygaszacz hasłem. Zaznaczamy znajdującą się na zakładce Wygaszacz ekranu opcję Ochrona hasłem, a następnie wpisujemy nasze hasło po kilknięciu na przycisk Zmień.... Po zatwierdzeniu operacji przyciskiem OK wszystko jest gotowe. Przy próbie dostępu do komputera w czasie pracy wygaszacza użytkownika witał będzie komunikat:



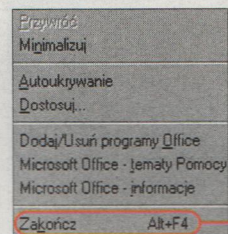


Microsoft Office 97

Zagubiony pasek

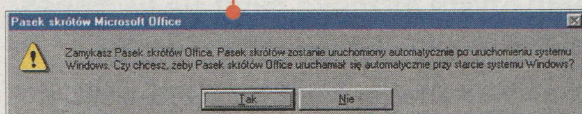
Po zainstalowaniu pakietu biurowego Office 97 przy prawym brzegu ekranu pojawia się taki oto pasek:

Pasek ten oferuje możliwość otwierania różnych 11 dokumentów tworzonych przez programy pakietu Microsoft Office 97. Gdy przyciskiem myszy klikniemy u góry paska, wyświetli się kontekstowe menu:



które pozwoli nam usunąć pasek z ekranu (nie wszyscy przecież muszą z niego korzystać). Gdy wybierzemy polecenie, na ekranie pojawi się następujące pytanie:

Jeżeli odpowiemy na nie twierdząco, pasek pojawi się ponownie, kiedy po raz kolejny uruchomi-

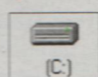


my komputer. Gdy jednak wybierzemy Nie, pasek przestanie się pojawiać. Jak go wtedy przywrócić?

1 Aby to zrobić, trzeba kliknąć podwójnie lewym przyciskiem myszy na ikonę



a następnie na ikony: 12 dysku twardego



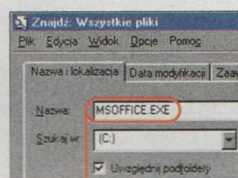
(gdy na dysku o tej literze zainstalowaliśmy pakiet Office) i 13 folderów Program Files oraz Microsoft Office.

Ujrzymy okno:

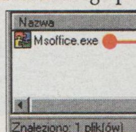


w którym między innymi jest 14 skrót do naszego paska.

2 Jeżeli nie możemy znaleźć ikony paska, klikamy na Start, Znajdź, Pliki lub foldery... i w okno:



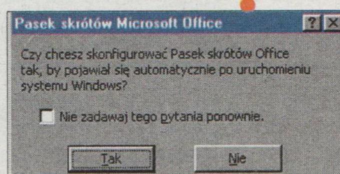
wpisujemy, naciskamy przycisk Znajdź. Gdy komputer zakończy poszukiwania, w oknie wyników klikamy podwójnie na ikonę odnalezionego pliku.



Jeżeli Windows niczego nie odnajdzie, poszukajmy pliku na innych dyskach, które możemy wybrać, klikając na strzałkę.

przy pozycji Szukaj w:, a następnie na literę dysku.

3 Podwójne kliknięcie na znalezioną ikonę lewym przyciskiem myszy spowoduje pojawienie się paska w starym miejscu na brzegu ekranu. Zanim jednak tak się stanie, pojawi się komunikat:

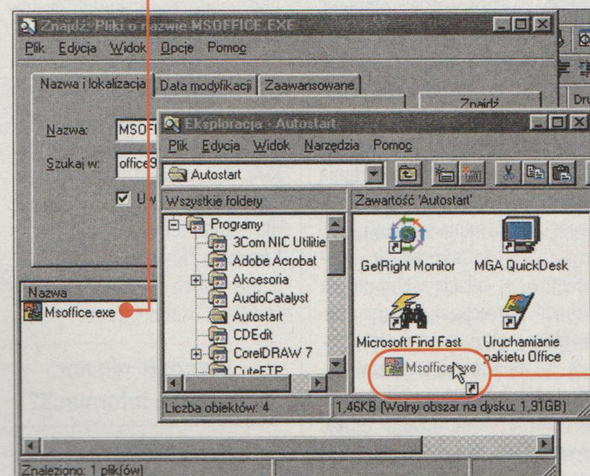


Gdy ponownie wybierzemy Tak, pasek będzie pojawiał się za każdym razem po uruchomieniu komputera, zaś gdy wybierzemy Nie, pojawi się tylko jednorazowo. Kiedy jednak zaznaczymy opcję Nie zadawaj tego pytania ponownie., pytanie to więcej się nie pojawi i za każdym razem będziemy musieli uruchamiać pasek ręcznie. Jeżeli nam to nie w smak, przejdźmy do punktu czwartego.

4 Klikamy kolejno na Start, Ustawienia i Pasek zadań..., na zakładkę Programy menu Start oraz na przycisk Zaawansowane...

5 Klikamy na + przy ikonie Programy, a następnie na ikonę Autostart. Po prawej stronie ujrzymy okno grupy 15 Autostartu – może ono zawierać kilka ikon.

6 Odnajdujemy teraz plik Msoffice.exe, tak jak zostało to przedstawione w punkcie drugim, i z okna wyników 16 przeciągamy go za pomocą lewego przycisku myszy do okna po prawej stronie. Teraz pasek ponownie będzie nas witał przy starcie Windows.



Co to właściwie jest...

09 ikona
Mały obrazek symbolizujący elementy systemu Windows.

10 płyta CD-ROM
Płyta kompaktowa zawierająca dane komputerowe lub muzykę. Większość programów dostarcza się obecnie na CD-ROM-ach.

11 dokument
Owoc naszej pracy z programem, który możemy nazwać i zapisać na dysku twardym czy dyskietce.

12 dysk twardy
Jest pamięcią trwałą. Oznacza to, że wszystkie dane i programy zostają na nim zachowane również po wyłączeniu komputera.

13 folder, katalog
Informacje na dysku twardym mogą być uporządkowane podobnie jak wiadomości w książce – w rozdziały. Rozdziały na dysku twardym nazywają się folderami lub katalogami.

14 skrót
Zamiast wielokrotnie zachowywać plik lub program na dysku twardym, możemy w Windows utworzyć do niego dowolnie wiele skrótów. Są one widoczne jako ikony z małą strzałką w lewym dolnym rogu. Podwójne kliknięcie na taką ikonę powoduje otwarcie obiektu wskazywanego przez skrót.

15 Autostart
Folder, w którym można umieszczać skróty do programów. Elementy znajdujące się w Autostarcie są automatycznie uruchamianie przy starcie Windows.

16 przeciąganie
Polega na kliknięciu na ikonę przyciskiem myszy i bez zwalniania przycisku przemieszczeniu jej w inne miejsce ekranu. Przeciągany obiekt, gdy znajdzie się w odpowiednim miejscu, jest upuszczany – co wiąże się ze zwolnieniem przycisku myszy.

Drogowskaz

Cybergazety



Fot. BE&W

Jeszcze niewiele lat temu czystą mrzonką mógł się wydawać pomysł, iż będziemy czytać strony ulubionego dziennika na ekranie komputera. Jednak twórcy literatury fantastyczno-naukowej nie mylili się – bajka stała się prawdą i już dziś zamiast kupować papierowe wydanie niektórych gazet, możemy pokusić się o przeglądanie ich zawartości w internecie

Czy warto jednak zamienić miło szeleszczący pod palcami papier na 01 **przeglądarkę stron WWW** i wyświetlaną w jej okienku stronę? Wiele przemawia za, sporo przeciw. Niewątpliwą zaletą czytania prasy w komputerze jest możliwość skopiowania na własny 02 **dysk twardy** wybranych fragmentów, w celach archiwalnych lub do późniejszej lektury. Niewątpliwie ekolodzy też się ucieszą, bo do publikacji gazet w postaci 03 **bajtów** w 04 **cyberprzestrzeni** nie trzeba ścinać drzew. Ale z drugiej strony elektroniczne wersje gazet często są ubożuchne w stosunku do pisma-matki. Trudno też 05 **internetową** gazetę czytać w pociągu czy podczas jazdy autobusem.

Obejrzeliśmy strony pięciu znanych ogólnopolskich dzienników, wykluczając prasę branżową, tytuły poświęcone ściśle określonej tematyce (np. biznes i finanse). Kryteria wyboru tych, a nie innych periodyków wyjaśniamy w osobnej ramce.

Dlaczego nie ma wszystkich informacji?

To pytanie od razu nasuwa się po obejrzeniu 06 **stron WWW** wybranych dzienników. Tylko nieliczne publikują w internecie pełną zawartość papierowych wydań. Powód wydaje się prosty: wydawca żyje z papierowej wersji, do wersji internetowej zwykle dokłada, obawia się więc, że dając bogaty serwis online, straci płacących czytelników na rzecz klienteli, która czyta newsy za darmo. Po co tworzyć sobie samemu konkurencję?

Problem w tym, że na świecie nakłady większości wielkich gazet codziennych powoli, ale systematycznie spadają, rośnie natomiast, i to lawinowo, liczba użytkowników internetu. Kalkulacja opisana wyżej może więc okazać się krótkowzroczna: kto dziś nie zaistnieje w internecie, jutro może wypaść z rynku. Niektórzy z wydawców eksperymentują więc z jeszcze inną strategią: oferują w internecie pełne wersje swoich dzienników, tyle że odpłatnie (cena internetowej wersji jest zazwyczaj niższa od wersji drukowanej). Jednak są też dzienniki, które równolegle z wersją drukowaną udostępniają w 07 **sieci** za darmo komplet artykułów. Zapewne więc jeszcze trochę potrwa, zanim rynek rozstrzygnie, jak prasa codzienna ma funkcjonować w internecie.

A co z archiwalnymi numerami?

Kiedy szukamy informacji lub artykułów niegdyś publikowanych w gazetach, bardzo pomaga kompletne archiwum przeszłych wydań. Niestety, tylko niektóre z dzienników prowadzą takie archiwa online, ba – często przyjdzie nam słono zapłacić za korzystanie z internetowego archiwum. Ale i tu są wyjątki: niektóre z gazet udostępniają swoje archiwa za darmo!

Kryteria wyboru dzienników

Naszą uwagę skupiliśmy na dziennikach ogólnopolskich przeznaczonych dla szerokiego grona odbiorców. Wykluczyliśmy z naszego testu zarówno dzienniki lokalne, jak i gazety codzienne przeznaczone dla mniejszej liczby czytelników (w tym dzienniki fachowe i branżowe). Na nasz wybór miały wpływ także rankingi poczytności gazet codziennych. Po przyjęciu takich kryteriów pozostało sześć tytułów, spośród których jeden musieliśmy, niestety, odrzucić. Chodzi o gazetę Trybuna, której witryny WWW, mimo wielokrotnych prób, nie udało się nam obejrzeć.

Co to właściwie jest...

01 przeglądarka stron WWW
Program, który umożliwia wyświetlenie na ekranie zawartości strony WWW komputera. Najbardziej popularne przeglądarki to Microsoft Internet Explorer, Netscape i Sylaba Komunikator.

02 dysk twardy
Element komputera służący do trwałego przechowywania danych – zostają one zachowane na nim także po wyłączeniu komputera.

03 bajt
Bajt składa się z ośmiu bitów. Zazwyczaj jeden bajt pomieścić może niewielką porcję informacji – pojedynczy znak, taki jak litera czy cyfra. Rozmiary pamięci RAM, dysków twardych czy plików podawane są w jego wielokrotnościach.

04 cyber...
Zbiorcze określenie na wszystko, jest związane z komputerami i internetem. Kiedy ktoś np. odwiedza w internecie galerię, to może użyć określenia, że znalazł się w cybergalerii. Przykłady słowotwórcze można by mnożyć – w użyciu najczęściej są pojęcia: cybercafe (kawiarnia internetowa) i cyberprzestrzeń (internet).

05 internet
To światowa sieć licząca już miliony komputerów, które wymieniają najróżniejsze informacje poprzez sieć telefoniczną i łącza specjalne (np. światłowody, łącza satelitarne).

06 strona WWW
To, co wyświetlane jest w oknie naszej przeglądarki stron WWW – połączenie tekstu i grafiki, często okraszone także efektami dźwiękowymi, a nawet muzyką.

07 sieć
Potoczne określenie internetu.

Czas na wyniki testu

Ostatnie miejsce w naszym zestawieniu zajęła 08 **witryna** dziennika Życie. Już wyjaśniamy dlaczego. Cały serwis jest zaprojektowany elegancko, choć oszczędnie. Na głównej stronie WWW serwisu prezentowany jest wybór informacji z bieżącego numeru (niestety nie ma pełnej wersji online)... ale, ale – proszę spojrzeć na datę – 17 grudnia 1998 to chyba nie jest najświeższy numer Życia. Właśnie z powodu tak niesamowitego opóźnienia w wydawaniu wersji internetowej witryna Życia zajęła ostatnie miejsce. Oprócz zdezaktualizowanych informacji na stronach Życia znajdziemy także dział Tematy Życia ukazujący różne dochodzenia prowadzone przez dziennikarzy tej gazety, dział przedstawiający spór pomiędzy gazetą a prezydentem Kwaśniewskim. Nie zabrakło statystyk obrazujących poczytność gazety, informacji o nagrodach przyznanych przez Życie oraz adresów kontaktowych. Na stronach WWW udostępniono także materiały z archiwalnych numerów Życia, trudno jednak oszacować rozmiary tego archiwum (dostępne jest wyłącznie poprzez zamieszczoną na stronie WWW 09 **wyszukiwarkę**). Prosta i elegancka forma witryny Życia w niczym nie rekompensuje tego, iż serwis jest totalnie zdezaktualizowany. I to ma być wizytówka Życia?

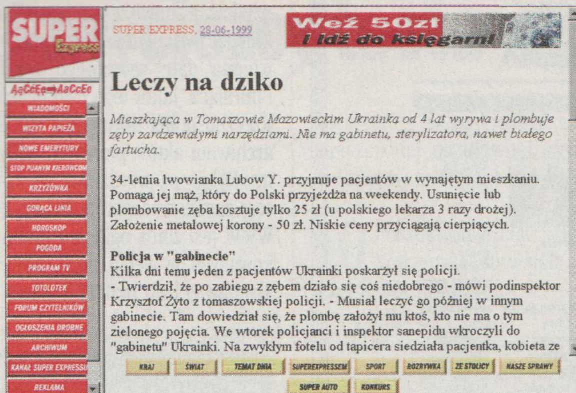
Znacznie lepiej wypada witryna Gazety Wyborczej. Zajęła przedostatnie miejsce, z notą 3,91 punktu. Już na początku wita nas skrót informacji z bieżącego numeru, niestety, niekompletny. Istnieje możliwość zamówienia pełnego internetowego wydania Gazety Wyborczej – ale trzeba za to zapłacić 12 zł miesięcznie. To samo dotyczy archiwum Gazety Wyborczej, udostępnianego w internecie za 178,30 zł miesięcznie. Bez opłat możemy co prawda przeszukiwać archiwum, ale jedyne co wyszukiwarka pozwoli nam zobaczyć, to tytuły artykułów. Na witrynie wyszczególniono osobne działy poświęcone dodatkom lokalnym i tematycznym Gazety Wyborczej. Na stronach WWW tego dziennika znajdziemy też wielki bank danych z ogłoszeniami i możliwością ich przeszukiwania oraz część zatytułowaną Raporty, w której znajdują się opracowania obejmujące aktualną tematykę (np. emerytury). Gazetę Wyborczą cechuje więc silnie komercyjne podejście do internetu: na stronach WWW tego dziennika można uzyskać bogate i wyczerpujące informacje, jednak tylko pod warunkiem, że za nie zapłacimy. Jeżeli płacić nie chcemy, witryna oferuje niewiele.




Najbardziej zdezaktualizowana witryna polskiego dziennika, jaką udało nam się znaleźć

Czy warto płacić za bajty?

Mimo skromnej szaty graficznej, witryna Naszego Dziennika (dziennik ogólnopolski, wydawany od poniedziałku do soboty) ma sporo do zaoferowania. Na stronie głównej wyróżniono siedem głównych działów tematycznych gazety, w tym: wieści z Polski i ze świata, kultura, polska wieś, sport, Myśl jest bronią (ideologia) i Wiara Ojców (dział religijny). Nasz Dziennik zamieszcza w internecie kompletne wydanie codzienne. Nie zabrakło i archiwum, jednak obejmuje ono tylko siedem numerów wstecz. Zwolennicy linii programowej Naszego Dziennika znajdą na jego stronach WWW niemal wszystko, co lubią czytać.

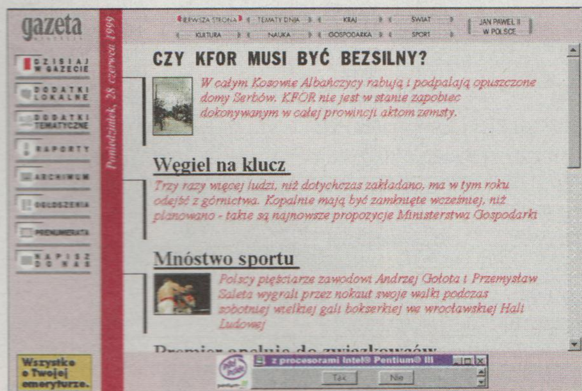


Rozbudowany, codziennie aktualizowany serwis oferuje szereg przydatnych informacji. Niestety archiwum Super Expressu jest mało użyteczne



Skromna, ale treściwa witryna WWW z pełnym, elektronicznym wydaniem Naszego Dziennika

Witryna Super Expressu już na pierwszy rzut oka wyróżnia się atrakcyjną oprawą graficzną i krzykliwymi nagłówkami artykułów – jak przystało na popularną gazetę sensacyjną (tzw. tabloid). Serwis w całości jest ładnie zaprojektowany i bardzo wygodny w obsłudze. W dolnej części strony wyróżniono podstawowe działy tematyczne gazety, w tym: wieści z pierwszej strony, z kraju i ze świata, tematy dnia, sport, rozrywka, wieści ze stolicy, nasze sprawy, działy tajemniczo nazwane Superodlot i Superexpress, oraz informacje o konkursach prowadzonych przez tę gazetę przy współpracy z innymi mediami. Oprócz publikowania pełnej wersji tekstów z wydania papierowego – na witrynie Super Expressu znajdziemy także kilka innych opracowań, w tym związanych z ostatnią wizytą papieża oraz funduszami emerytalnymi. Gazeta prowadzi także własne akcje, np. Stop pijanym kierowcom. Elementami internetowego serwisu są także aktualne horoskopy, prognozy pogody, programy TV i wieści dla graczy w totolotka. Nie zabrakło forum dla czytelników – czyli publikowania wypowiedzi czytelników na stronach WWW oraz darmowego serwisu, w którym możemy samodzielnie zamieszczać własne ogłoszenia (np. dotyczące kupna lub sprzedaży). Super



Ogrom informacji, jednak by z nich korzystać – trzeba płacić

Co to właściwie jest...

08 witryna (internetowa)
Strony WWW tworzące spójną całość; często stosuje się również pojęcie serwis internetowy. Gdy więc podajemy adres internetowy, powinniśmy dokładnie precyzować, co on zawiera – jedną stronę WWW lub całą witrynę (w tym wypadku są to strony WWW).

09 wyszukiwarka
Wyszukiwarka to specjalny serwis internetowy pozwalający na przeszukiwanie sieci pod względem występujących na stronach WWW słów kluczowych. Dzięki temu możemy stosunkowo szybko odnaleźć w internecie interesujące nas informacje.

10 odsyłacz
Odsyłacz to połączenie między dokumentami na stronach WWW. Ma najczęściej postać rysunku lub podkreślonego tekstu. Jeżeli klikniemy na odsyłacz, przechodzimy na inną stronę w WWW.

11 standard kodowania polskich znaków
Polskojęzyczne strony WWW oraz programy pocztowe używają kilku różnych standardów kodowania polskich znaków, w tym: 12 **ISO 8859-2** (najczęściej używany), Windows 1252, Mac. Ta różnorodność standardów powoduje problemy objawiające się błędnym wyświetlaniem polskich znaków na stronach WWW.

12 ISO 8859-2
Sposób kodowania polskich znaków w przeglądarkach stron WWW i e-mailach pisanych w programach pocztowych. Dzięki niemu możliwe jest przesyłanie i oglądanie w internecie dokumentów zawierających polskie znaki. Standard ISO 8859-2 jest powszechnie uważany za obowiązujący, mimo że istnieją inne.



Ogrom informacji i dobre opracowanie serwisu czynią Rzeczpospolitą bezkonkurencyjnym zwycięzcą

Express udostępnił na stronach WWW także swoje archiwum. Niestety wypada ono dosyć skromnie – bowiem publikowane jest w nim jedynie pięć poprzednich numerów, na dokładkę nie ma możliwości przeszukiwania.

Rzeczpospolita – siła w informacji

Bezkonkurencyjnym zwycięzcą naszego testu jest internetowa wersja ogólnopolskiego dziennika Rzeczpospolita. To wymarzony serwis dla poszukujących darmowego dostępu do codziennych informacji. Rzeczpospolita publikuje online pełną wersję swojego dziennika. Więcej: internauta może zobaczyć pierwszą stronę Rzeczpospolitej, zanim jeszcze gazeta dotrze do kiosków!

Elektroniczne wydanie największego w kraju dziennika gospodarczego (i nie tylko) zostało podzielone na kilkanaście działów tematycznych, w tym: kraj, świat, ekonomia, prawo, sport, publicystyka i opinie, nauka i technika, kultura. Lista stałych działów i dodatków specjalnych do Rzeczpospolitej także może przyprawić o zawroty głowy. Rzeczpospolita prowadzi również dział zawierający informacje z ostatniej chwili napływające w ciągu dnia. Co jednak dla wielu odbiorców, szczególnie wkładek zielonej (gospodarka) oraz żółtej (prawo), liczy się najbardziej, to znakomicie zorganizowane archiwum poprzednich numerów. Nie dość, że udostępniono tam wyszukiwarkę, to na dokładkę dostęp do każdego z poprzednich numerów możemy uzyskać w uproszczony sposób: klikając w kalendarzu na odpowiedną datę wybranego roku i miesiąca. Jakby tego było mało, Rzeczpospolita udostępnia także archiwum aktów prawnych online. Kolejnym przydatnym serwisem zamieszczonym na stronach WWW jest zbiór ogłoszeń publikowanych w wersji papierowej. Aby łatwiej było znaleźć konkretne ogłoszenie, korzystamy z zamieszczonej wyszukiwarki bądź posługujemy się 10 (s.47) **odsyłaczami** do poszczególnych kategorii tematycznych.

To wciąż nie wszystko. Rzeczpospolita na swoich stronach WWW zamieściła kolekcję przydatnych odsyłaczy do innych stron WWW i galerię prac różnych autorów. Twórcy witryny Rzeczpospolitej uwzględnili cztery najpopularniejsze 11 (s.47) **standardy kodowania polskich znaków** – i za to im chwała. Jedyne co na początku odrobinę irytuje, to pojawiające się co jakiś czas na ekranie okienko z pytaniem o hasło. Zniknie – gdy wypełnimy formularz i zarejestrujemy się w bazie danych Rzeczpospolitej. A to nic nie kosztuje.

! Tak testował Komputer ŚWIAT

Kryteria naszego testu dzielą się na trzy grupy. Pierwsza grupa obejmuje elementy oceny zawartości merytorycznej serwisu. Położyliśmy tu szczególny nacisk na dostępność pełnej wersji dziennika online. Drugim istotnym elementem uwzględnionym w naszej ocenie jest dostępność archiwalnych numerów gazety online. Jeżeli takie archiwum istnieje i działa, użytkownik nie musi szukać starszych numerów gazety. Istotne jest też, czy autorzy internetowego serwisu uwzględnili możliwość przeszukiwania archiwum względem wybranego słowa. Oceniliśmy także rozmiary serwisu. Sprawdzaliśmy, czy gazety zadbały o zaprezentowanie na stronach WWW skrótowych wersji codziennych informacji, tak by czytelnik błyskawicznie mógł odnaleźć interesującą go treść. Badaliśmy też, czy na stronach WWW udostępniono 13 **adresy e-mailowe** umożliwiające skontaktowanie się z redakcją oraz formularze pozwalające na zaprenumerowanie pisma.
Druga część obejmuje formę przekazu informacji. Tutaj szczególny nacisk położyliśmy na wygodę obsługi serwisu oraz jego oprawę graficzną. Ważne jest dla nas także, czy stronę da się swobodnie przeglądać w różnych 14 **rozdzielczościach** ekranu. Sprawdziliśmy też, czy na witrynach zmuszeni jesteśmy do oglądania reklam innych firm. Badaliśmy rozmiary głównej strony WWW serwisu, przyznając najwięcej punktów za takie strony, których rozmiary nie przekraczały 10 15 **kB**. Nie mniej istotny był fakt, czy dana witryna wymagała do oglądania dodatkowych programów, tzw. 16 **plug-inów**. Pod tym względem nie było żadnych niespodzianek. Sprawdziliśmy zgodność stron WWW ze standardem 17 **HTML** 4.0.
W ostatniej części testu sprawdzaliśmy, jaki standard kodowania polskich znaków jest używany. Przyznawaliśmy największą liczbę punktów za ogólnie przyjęty 12 (s.47) **ISO 8859-2** i odejmowaliśmy punkty za stosowanie innych standardów. Jednocześnie badaliśmy, czy istnieje możliwość wyboru standardu kodowania polskich znaków.
Punkty dodatnie/ujemne przyznawaliśmy za przydatne cechy serwisu lub wyraźne niedopatrzenia; m.in. za dodatkowe serwisy z informacjami z ostatniej chwili, kolekcję przydatnych odsyłaczy do innych stron WWW, forum dyskusyjne oraz możliwość zamawiania wersji elektronicznej gazety.

Szczegółowe wyniki testu		1. miejsce		2. miejsce		3. miejsce		4. miejsce		5. miejsce	
Nazwa dziennika / Adres strony	Waga	Rzeczpospolita www.rzeczpospolita.pl	Ocena	Super Express www.se.com.pl	Ocena	Nasz dziennik www.naszdziennik.pl	Ocena	Gazeta Wyborcza www.gazeta.pl	Ocena	Życie www.zycie.com	Ocena
Zawartość merytoryczna	**45%**		**5,67**		**4,47**		**4,24**		**3,31**		**3,36**
Pełna wersja dziennika online	15%	tak	6	tak	6	tak	6	nie	1	nie	1
Dostępność archiwalnych numerów	8%	tak	6	5 numerów wstecz	3	7 dni wstecz	3	tak [1]	2	tak [2]	3
Możliwość przeszukiwania archiwum	5%	tak	6	nie	1	nie	1	tak [1]	6	tak	6
Rozmiar serwisu	5%	bardzo duży	6	duży	5	mały	3	duży	5	duży	5
Skróty wiadomości	5%	tak	6	tak	6	tak	6	tak	6	tak	6
Kontakt poprzez e-mail	4%	tak	6	tak	6	tak	6	tak	6	tak	6
Zamówienie prenumeraty online	3%	nie	1	nie	1	nie	1	tylko wersji elektronicznej [1]	3	nie	1
Forma	**45%**		**4,60**		**5,04**		**5,07**		**4,38**		**4,58**
Obsługa	12%	bardzo wygodna	5	bardzo wygodna	5	bardzo wygodna	5	bardzo wygodna	5	niewygodna	3
Oprawa graficzna	8%	dobra	4	dobra	4	skromna	3	dobra	4	dobra	4
Dobrze działa w rozdzielczościach ekranu	6%	640x480, 800x600	4	640x480, 800x600, 1024x768	6	640x480, 800x600, 1024x768	6	800x600, 1024x768	3	640x480, 800x600, 1024x768	6
Reklamy	4%	bardzo mało	4	brak	6	brak	6	mało	3	brak	6
Objętość strony głównej [3]	3%	54 kB	1	84 kB	1	25 kB	4	66 kB	1	46 kB	2
Wymaga dodatkowych programów (plug-in)	3%	nie	6	nie	6	nie	6	nie	6	nie	6
Zgodność z HTML 4.0	3%	tak	6	tak	6	tak	6	tak	6	tak	6
Działa z Sylaba Komunikatorem 4.5	3%	tak	6	tak	6	tak	6	tak	6	tak	6
Działa z Internet Explorerem 4.0	3%	tak	6	tak	6	tak	6	tak	6	tak	6
Język	**10%**		**6,00**		**5,40**		**5,40**		**4,50**		**4,50**
Język strony	7%	polski, ISO 8859-2	6	polski, ISO 8859-2	6	polski, ISO 8859-2	6	polski, ISO 8859-2	6	polski, ISO 8859-2	6
Możliwość wyboru standardu kodowania	3%	tak, 4 standardy	6	tak, 2 standardy	4	tak, 2 standardy	4	nie	1	nie	1
Ocena pośrednia	**100%**		**5,22**		**4,82**		**4,73**		**3,91**		**4,02**
Punkty dodatnie/ujemne		newsy z ostatniej chwili kolekcja odsyłaczy	+0,1 +0,1	forum dyskusyjne horoskopy, program TV, pogoda, totolotek	+0,1 +0,2					forum dyskusyjne serwis zdezauktualizowany	+0,1 -0,5
Ocena końcowa			**5,42**		**5,12**		**4,73**		**3,91**		**3,62**
Jakość		**bardzo dobra**		**bardzo dobra**		**bardzo dobra**		**dobra**		**dobra**	

1 archiwum i wersja elektroniczna dostępna wyłącznie za opłatą
2 niekompletne, dostępne tylko przez wyszukiwarkę
3 określa szacunkową objętość strony głównej; ze względu na to, iż strony główne dzienników są codziennie zmieniane, nie jest możliwe dokładne podanie tej wartości

Wskazówki dotyczące zwycięzcy testu



Jak korzystać z archiwum Rzeczpospolitej

Rzeczpospolita udostępnia na stronach WWW pełne wydanie swojej gazety wraz z kompletnym archiwum. By korzystać z tego serwisu – musimy się zarejestrować. Rejestracja jest całkowicie bezpłatna. Wydawca deklaruje, że dane personalne, które trzeba wpisać, posłużą twórcom serwisu Rzeczpospolitej wyłącznie do celów statystycznych.

Na głównej stronie witryny Rzeczpospolitej odnajdujemy odsyłacz formularza i klikamy na niego. Po chwili w oknie przeglądarki zobaczymy formularz, który powinniśmy wypełnić.

Wielkim atutem serwisu Rzeczpospolitej jest dostęp do pełnego archiwum poprzednich numerów gazety online. Jak z niego korzystać i jak szukać informacji?

1 Na głównej stronie Rzeczpospolitej odnajdujemy odsyłacz ARCHIWA i klikamy na niego. Po chwili zobaczymy stronę WWW, z której mamy dostęp do wyszukiwarki, archiwum aktów prawnych oraz kalendarium Rzeczpospolitej.

2 Na początek zajrzymy do archiwum aktów prawnych. Wystarczy kliknąć na odsyłacz Archiwum aktów prawnych, a po chwili zobaczymy uporządkowaną tematycznie listę.

3 By dostać się do interesujących nas materiałów – wystarczy kliknąć na wybrany odsyłacz. Możemy także sprawdzić, co nowego w archiwum, klikając na.

4 Wróćmy do głównej strony archiwum Rzeczpospolitej i spróbujmy skorzystać z kalendarza. Klikamy na odsyłacz kalendarz.

5 Po chwili zobaczymy kalendarzowy spis wydań Rzeczpospolitej z aktualnego miesiąca.

6 Możemy kliknąć na dowolny, podkreślony dzień miesiąca, by dostać się do archiwalnego numeru, bądź też wybrać z listy rok oraz miesiąc, który chcemy przejrzeć, a następnie potwierdzić nasz wybór, klikając na Pokaż miesiąc.

7 Dwa dodatkowe odsyłacze Poprzedni miesiąc Następny miesiąc pozwalają nam błyskawicznie dostać się do kalendarza wydań Rzeczpospolitej z odpowiednio poprzedniego i następnego miesiąca.

Jak szukać?
Aby znaleźć artykuł w którym znajduje się słowo zaczynające się na auto... należy napisać **auto*** Otrzymamy listę artykułów zawierających np. auto, automatyczny itp. Aby znaleźć artykuł którego autorem jest Jan Kowalski należy podać **au=jan i au=kowalski**. Możliwe jest używanie spójników "i" (ang. and), "lub" (ang. or). Podanie dwóch wyrazów obok siebie bez żadnego spójnika jest równoważne podaniu spójnika "lub". (W przypadku używania innego kodowania polskich liter niż ISO-8859-2 polskie litery należy wpisywać jako \a=ą \x=ź \z=ż)

Lista używanych słów kluczowych

szukaj kasuj

W poniższej tabeli zamieszczone są nazwy pól po których można przeszukiwać archiwum

8 Dodatkowo – możemy zdecydować, jaki dział tematyczny chcemy oglądać – wystarczy wybrać go z listy i potwierdzić, klikając na Zmiana kategorii.

9 Opisana powyżej metoda poszukiwania informacji jest jednak żmudna. Gdy szukamy konkretnego artykułu bądź autora, wygodniej jest korzystać z wyszukiwarki zamieszczonej na głównej stronie archiwum.

10 Poszukiwany ciąg znaków wpisujemy w polu, a następnie klikamy na.

11 Wyszukiwanie wyrazów w artykułach jest proste – wystarczy wpisać np.: auto* – by zacząć szukać w archiwum artykułów, w których występuje słowo zaczynające się literami auto (gwiazdka zastępuje dowolny ciąg znaków występujących po literach auto).

12 By nauczyć się korzystać z tej wyszukiwarki – warto poznać podstawowe kryteria i metody wyszukiwania informacji. Podczas poszukiwania można korzystać ze słów kluczowych, których lista została zamieszczona pod odsyłaczem Lista używanych słów kluczowych. Aby wykorzystać jedno ze słów kluczowych w wyszukiwaniu, wpisujemy w okienku wyszukiwarki: kl=slowo kluczowe.

13 W wyszukiwaniu możliwe jest także uwzględnienie nazwiska autora, np.: au=Kowalski.

14 Możliwe jest też wyszukiwanie tytułów artykułów, np.: ty=Lekarstw* Symbol gwiazdki w tym wyrażeniu zastępuje pozostały ciąg znaków w nazwie artykułu.

15 Podobnie możliwe jest przeszukiwanie podtytułów występujących w artykułach, np.: pt=zbrodnie.

16 Dodatkowo można posługiwać się konkretną datą wydania gazety, np.: da=19981011 W dacie pierwsze cztery cyfry to rok, następne dwie – miesiąc, na samym końcu – dzień tygodnia.

17 Niedozwolone jest używanie polskich znaków w wyszukiwaniu – kiedy jednak jest to niezbędne, polskie znaki diakrytyczne uzyskamy, wpisując zastępcze znaki, np.: ą = \a.

18 Dozwolone jest stosowanie operatorów logicznych takich i/lub.

Co to właściwie jest...

13 adres e-mail
Ciąg znaków, który identyfikuje użytkownika mogącego otrzymywać pocztę internetową (elektroniczną). Przykładowym adresem e-mail może być mkowalski@polbox.com – czytamy to: mkowalski et (ang. at znaczy przy) polbox kropka kom.

14 rozdzielczość
Obraz wyświetlany na monitorze składa się z poziomych linii, a każda linia – z punktów zwanych pikselami. Obraz jest więc równomierną siatką pikseli. Parametr zwany rozdzielczością określa, ile jest pikseli w pionie i w poziomie. Im więcej jest linii i punktów, tym wyraźniejszy obraz otrzymujemy.

15 kilobajt, kB
Ilość danych równa 1024 bajtom, jeden bajt równy jest ośmiu bitom. Jeden kilobajt więc to 1024x8 bitów, co daje 8192 bity. Na jednym bicie można zapisać tylko wartość liczbową 0 lub 1. Dane w internecie, które liczą sobie mniej niż 500 kilobajtów, określamy jako niewielkie i możemy je dosyć szybko ściągnąć. Natomiast strona główna witryny nie powinna przekraczać 50 kB; im jest mniejsza, tym lepiej.

16 plug-in
Dodatkowy moduł uzupełniający możliwości programu.

17 HTML
Jest hipertekstowym językiem opisu stron WWW używanym w internecie. Pozwala opisać, jak mają być przedstawione strony w oknie przeglądarki stron WWW, dzięki czemu wyświetlane są w podobny sposób na każdym komputerze. Charakterystycznym elementem języka HTML są tagi. Aktualna wersja HTML to wersja 4.0. Od ang. Hypertext Markup Language – język oznaczeń hipertekstowych.

Dzienniki, gazety i



Oprócz witryn WWW najbardziej znanych w Polsce gazet codziennych w sieci internet można znaleźć wiele interesujących witryn dzienników i innych periodyków publikowanych wyłącznie online

Ich zalety to obszerna tematyka i całkowicie wolny dostęp do informacji; za nic nie trzeba płacić. Korzystanie z niektórych internetowych dzienników obwarowane zostało pewnymi zastrzeżeniami prawnymi (np. Dziennik Internetowy PAP). Elektroniczne dzienniki i periodyki rozpowszechniane są na wiele sposobów. Jedne prezentują swoje informacje na stronach WWW, inne rozsyłają je zainteresowanym pocztą elektroniczną. Prezentujemy tu zaledwie kilka spośród wielu internetowych czasopism.

Dziennik Internetowy PAP

To bogate i wiarygodne (bo przygotowywane z zastosowaniem reżimów profesjonalnego dziennikarstwa agencyjnego) źródło informacji →❶ płynących prosto z Polskiej Agencji Prasowej. Dziennik PAP-u wydawany jest w dwóch wersjach – na stronach WWW oraz w formie tekstowej rozsyłany e-mailem. Informacje w tym dzienniku zostały posegregowane tematycznie w działach: kraj, świat, gospodarka, notowania, fotoreportaż, kultura, nauka, internet, komputery (wieści z Warszawskiej Giełdy Komputerowej), policja, sport, rozmaitości, pogoda, TV. Znajdziemy tu skrót dostępnych w dzienniku wiadomości (także w języku angielskim), wieści z ostatnich godzin, pokaźne archiwa poprzednich numerów (dziennik PAP wydawany jest od półtora roku). Bardzo polecamy.



Rzetelne i obszerne źródło informacji prosto z PAP-u

Wiadomości TVP

Własny serwis informacyjny prowadzi także dziennik Wiadomości TVP →❷. Wydzielono w nim osiem części tematycznych: kraj, świat, gospodarka, nauka, kultura, sport, pogoda, raporty. Serwis oferuje skróty wiadomości, gorące tematy dnia, średnie notowania walut i wieści z giełdy. Na stronie WWW znaleźć można także odsyłacz do wersji online telegazety TVP. Warto odwiedzić.



Wiadomości TVP na stronach WWW

Wiadomości Wirtualnej Polski

Znany portal internetowy, Wirtualna Polska prowadzi od dłuższego czasu własny serwis informacyjny →❸. Wiadomości w tym serwisie są prezentowane tylko w formie tekstowej, za to znajdziemy tu wyjątkowo obszerny zakres tematów (18 działów). Wszystkie wieści prezentowane są w formie skrótowej, do kompletnej wiadomości można się dostać, klikając na nagłówek. Co ważne, istnieje możliwość przeszukiwania wiadomości zamieszczanych w serwisie Wirtualnej Polski.

Info Onet

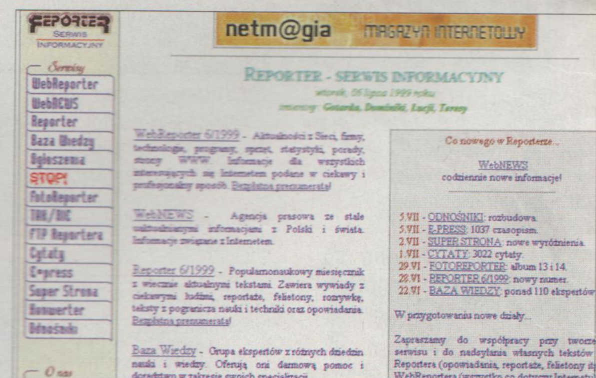
Onet, serwis internetowy prowadzony przez firmę Optimus, także nie próżnuje. Zaglądając pod adres →❹ dotrzemy do internetowego dziennika Onetu. Wiadomości prezentowane są w ośmiu działach tematycznych, takich jak: kraj, świat, biznes, kultura, sport, internet i komputery, pogoda, program TV. Informacje publikowane w serwisie można przeszukiwać. Dostępne jest także archiwum poprzednich numerów. Na stronie znaleźć można także odsyłacz do serwisu turystycznego Onetu; baza danych dla poszukujących miejsca na spędzenie wakacji. Onet prowadzi dodatkowo kilka tematycznych działów informacyjnych poświęconych nowościom płytowym, premierom filmowym, notowaniom giełdowym i kursom walut, reformie emerytalnej.



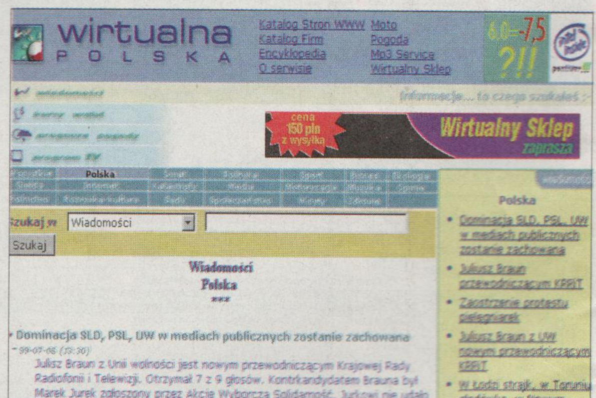
Serwis informacyjny Onet.pl – mało obrazków, dużo treści

Reporter i WebReporter

Internetowy periodyk →❺, o charakterze popularnonaukowym ukazujący się co miesiąc. Uzupełnieniem Reportera jest serwis o nazwie WebReporter →❻ publikowany w podobnych odstępach czasu, jednak skupiający się tylko i wyłącznie na tematyce internetu. Wiele tu różnorodnych informacji, poczynając od nowinek internetowych (WebNews) publikowanych co-



Reporter – rozbudowany magazyn internetowy o tematyce popularnonaukowej



Znany serwis informacyjny Wirtualnej Polski – zdecydowanie jedna z najbardziej liczących się witryn newsowych w Polsce

periodyki internetowe

dziennie, przez galerie fotografii, cytaty sławnych ludzi, konkursy na najlepsze strony WWW, bazę adresów e-mailowych ekspertów z różnych dziedzin, a kończąc na odsyłaczach do kilkuset czasopism publikowanych w sieci i wielkiej kampanii przeciw przemocy. Cały serwis jest darmowy. Można go zaprenumerować e-mailem.

Magazyn.pl – coś dla wielbicieli SF, na stronach m.in. najnowsze informacje o pierwszym epizodzie filmu Star Wars

Donosy

Najstarszy polskojęzyczny dziennik internetowy →7 wydawany na stronach WWW oraz dystrybuowany poprzez e-mail. Do tej pory ukazało się ponad 2500 wydań! Każdy z Donosów to skrót najważniejszych informacji z Polski i ze świata. Na stronie WWW oprócz aktualnego numeru udostępniono archiwum poprzednich wydań Donosów.

Magazyn SF

Serwis przeznaczony dla czytelników literatury SF →8. Jest często aktualizowany i oferuje wiele nowinek dla wielbicieli tego gatunku literatury. Spośród innych serwisów informacyjnych wyróżnia go nieszablonowość i ciekawe sondaże oraz rozbudowany dział felietonów.

WebKurier

Miesięcznik internetowy publikowany na stronach WWW oraz rozpowszechniany e-mailem →9. Do tej pory ukazało się 25 numerów, każdy zróżnicowany tematycznie, ale oczywiście nawiązujący do internetu. Oprócz publikowania artykułów WebKurier wybiera comiesięcznego zwycięzcę w swoim konkursie na najlepszą stronę WWW. W lipcowym wydaniu wygrał Klub Dobrej Muzyki. Kompletne archiwa WebKuriera dostępne są na stronie WWW – można je oglądać online (czyli utrzymując aktywne połączenie) bądź ściągnąć wszystko na swój dysk twardy i przeglądać spokojnie po odłączeniu się od internetu, bez liczenia impulsów.

Kursor – chwila oddechu i rozrywki

E-mailowy dwutygodnik z internetowymi nowinkami

Kursor

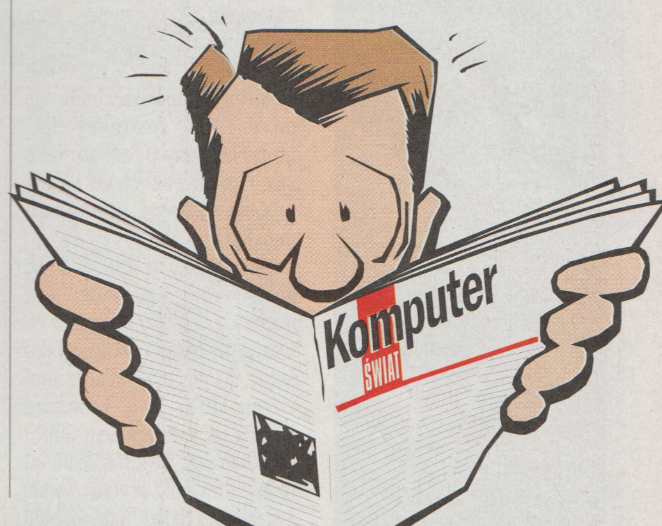
Tygodnik internetowy, dawniej nazywany Kloizet (skrót od Klubu Ludzi Otwartych i Zdecydowanych Entuzjastów Twórczości) →10. Kursor jest wydawany od 1997 roku (archiwalne numery dostępne na stronie WWW). Luźna tematyka, skupiająca się wokół recenzji płyt, książek i gorących tematów. Interesująca lektura.

Donosy – witryna o trochę mylącej nazwie, bo znajdziemy na niej ujęte w telegraficzną formę wiadomości z kraju i ze świata

Wirtu@l

Dwutygodnik wydawany od września 1997 roku. Rozpowszechniany jest zarówno na stronach WWW →11, jak i pocztą elektroniczną. Pismo cieszy się względnie dużą poczytnością (około 2000 czytelników), zaś jego tematyka to przede wszystkim internet, komputeryzacja, kursy języków programowania oraz telekomunikacja. Na stronie głównej znajduje się pole, w które możemy wpisać nasz adres e-mail – po naciśnięciu otrzymywać elektroniczną wersję gazety przez internet. Ze strony można ściągnąć trochę programów shareware, większość z nich wiąże się jednak z internetem, np. program do tworzenia stron WWW czy wykaz połączeń modemowych.

Wirtu@l – periodyk w sam raz dla internautów – prenumerata dostępna bezpośrednio ze strony głównej



Adresy online

- →1 http://www.dziennik.pap.pl/
- →2 http://www.wiadomosci.tvp.com.pl/
- →3 http://wiadomosci.wp.pl/
- →4 http://info.onet.pl/
- →5 http://www.reporter.pl/
- →6 http://www.reporter.pl/webreporter/
- →7 http://info.fuw.edu.pl/donosy/
- →8 http://www.magazyn.pl/
- →9 http://www.webkurier.pdi.net/
- →10 http://kloizet.sylaba.poznan.pl/
- →11 http://www.wirtual.pl/

Zmień peceta w... fortepian

Lubisz muzykę elektroniczną? Chcesz spróbować swych sił, bawiąc się w samodzielne komponowanie muzyki? Jeżeli masz komputer z kartą dźwiękową, nie musisz kupować drogiego syntezatora. Wystarczy tania klawiatura MIDI. W Komputer ŚWIECIE wyjaśniamy, jakie są jej zalety i jak ją podłączyć



Co to właściwie jest...

01 karta dźwiękowa, karta muzyczna (Ang. sound card). W komputerach PC służy do zamieniania sygnałów komputera na efekty dźwiękowe, muzyczne i mowę. To dzięki niej słyszymy np. wystrzały w grach. Dzięki niej także możemy podłączyć nasz komputer do wieży hi-fi.

02 shareware Program, który można otrzymać i rozpowszechniać za darmo. Korzystanie z niego bywa obwarowane pewnymi zasadami. Niekiedy pewne funkcje programów shareware są zablokowane; dopiero po zapłaceniu otrzymujemy hasło uaktywniające. Shareware to oprogramowanie tanie; często nad jego produkcją pracują pojedynczy ludzie.

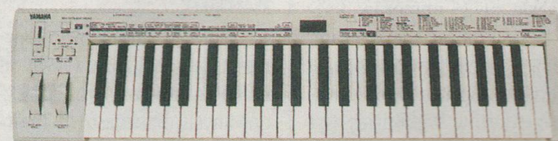
03 urządzenia MIDI Różne urządzenia elektroniczne np. keyboardy, syntezatory, moduły brzmieniowe, sekwencery, aranżery, pianina cyfrowe, organy, komputery i inne, które mogą porozumiewać się ze sobą w standardzie MIDI – cyfrowym języku instrumentów muzycznych.

04 dżojstik Urządzenie sterujące używane przede wszystkim w grach komputerowych.

05 port MIDI Port czy złącze MIDI to gniazdo służące do łączenia elektronicznych instrumentów muzycznych czy komputerów ze sobą, po to by mogły komunikować się nawzajem, razem grać czy akompaniować sobie. Wyróżniamy trzy typy portów MIDI: MIDI IN (wejście sygnału), MIDI OUT (wyjście sygnału) i MIDI THROUGH (przejście sygnału). W domowych komputerach PC jako złącza MIDI używa się często portu dżojstika.

Jeszcze kilka lat temu, kiedy dziecko wykazywało zdolności muzyczne, często jedynym wyjściem z sytuacji było kupienie mu drogiego nieraz instrumentu klasycznego (np. skrzypiec czy pianina) i posłanie na lekcje gry. Wraz z rozwojem elektroniki upowszechniły się proste i tanie syntezatory elektroniczne różnych firm pozwalające naszym pociechom na wypróbowanie swych sił w rolach muzyków.

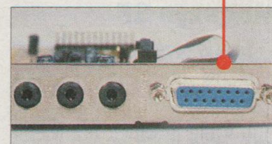
Okazuje się, że dziś, w dobie komputerów, jest łatwiej. Gdy mamy już domowy komputer PC z kartą dźwiękową, wystarczy dokupić do niego klawiaturę muzyczną MIDI. Taka klawiatura (zwana też sterownikiem MIDI) sama nie gra. W odróżnieniu od syntezatora nie potrafi wydać z siebie ani jednej nuty, dopóki nie podłączymy jej do komputera czy innego urządzenia MIDI. Dlaczego? Klawiatura MIDI nie ma możliwości tworzenia dźwięku. Jej rola to tylko sterowanie dźwiękami pochodzącymi na przykład z **01 karty muzycznej** peceta (lub też innych urządzeń MIDI).



Tak wygląda klawiatura MIDI

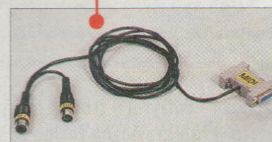
Dopiero zestaw klawiatura MIDI plus komputer z kartą dźwiękową staje się funkcjonalnym odpowiednikiem elektronicznego instrumentu. Komputer połączony z klawiaturą MIDI ma większe możliwości niż niejeden drogi instrument – syntezator. Dlaczego? Ponieważ muzyka tworzona jest za pomocą oprogramowania, a to w pececie możemy dowolnie wymieniać. Nasz sprzęt będzie więc dorastał w miarę wzrostu naszych umiejętności, by zawsze grać na miarę naszego talentu. Niestety ceny programów MIDI (nazywanych przez fachowców sekwencerami) bywają słone, sięgają nawet kilku tysięcy złotych. Można jednak znaleźć znacznie tańsze programy typu **02 shareware**. Ich wadą jest zwykle dość skomplikowana obsługa, podczas gdy posługiwanie się syntezatorem elektronicznym zwykle jest znacznie prostsze.

W jaki sprzęt musimy wyposażyć naszego peceta, aby mógł nam posłużyć jako instrument muzyczny? Inwestycja nie będzie bolesna. Nie jest potrzebny ani superszybki procesor, ani duża ilość pamięci operacyjnej RAM, ani nawet przepastny twardy dysk. Wystarczy karta muzyczna i głośniki. Do połączenia popularnych komputerów PC z **03 urządzeniami MIDI** przeważnie wykorzystuje się złącze **04 dżojstika** karty dźwiękowej



Nie zawsze jednak: drogie i profesjonalne karty muzyczne wyposażone są w specjalne **05 porty MIDI**.

Łącząc klawiaturę MIDI z domowym komputerem PC przez gniazdo dżojstika, musimy mieć jeszcze specjalny przewód – przejściówkę, zwaną kablem MIDI-PC



Najważniejsze cechy standardów MIDI

Cechy	06 GM	07 GS	08 XG
09 **Polifonia**	24 głosy	28 głosów	min. 32 głosy
Liczba instrumentów	128	do 256	480 do ponad 2 mln
Liczba 10 **zestawów perkusyjnych**	1	9 + 2 dodatkowe z 11 **efektami dźwiękowymi**	min. 9 + 2 z efektami dźwiękowymi
Liczba barw perkusji	47	71	min. 71
Możliwość zmiany 12 (s. 54) **toru syntezy**	brak	tak	tak
Rodzaje efektów dźwiękowych	brak	13 (s. 54) **reverb** i **chorus**	reverb, chorus i inne

Drogowskaz

Podłączenie klawiatury muzycznej MIDI do komputera







Rys. S. PAWEL

Taki kabel bywa niestety dość drogi, kosztuje od 50 do 200 zł. Większość producentów kart muzycznych i instrumentów nie dołącza kabla MIDI do swych urządzeń. W dodatku gdy szukamy go w sklepach ze sprzętem komputerowym, często usłyszymy odpowiedź zdziwionych sprzedawców: – Jaki kabel? Nie, nie ma! Jeżeli więc nie znajdziemy odpowiedniej przejściówki w sklepie komputerowym czy na giełdzie, radzimy udać się do dobrego sklepu z elektronicznymi instrumentami muzycznymi.

Na co warto zwrócić uwagę przy kupnie klawiatury MIDI?

Może ona mieć duże i wygodne klasyczne klawisze albo mniejsze miniklawisze. Zmniejszenie wielkości wpływa oczywiście zarówno na cenę, jak i wymiary urządzenia. Miniklawisze są mniej wygodne w użyciu, zwłaszcza dla osób dorosłych – dziecięce palce łatwiej się na nich mieszczą. Niewygodne są urządzenia, które mają mniej niż 49 klawiszy, czyli cztery oktawy – trudno się na nich gra, zwłaszcza muzykę klasyczną. Im bardziej klawiatura MIDI przypomina klawiaturę fortepianu, tym wygodniejsza jej obsługa.

! Trochę historii MIDI

Co to jest MIDI? Krótko mówiąc to metoda opisu muzyki elektronicznej. Nie jest to format zapisu dźwięku, jak mp3 czy wave, lecz sama informacja o nim. Innymi słowy to po prostu system porozumiewania się różnych urządzeń np.: 14 (s. 54) **syntezatorów**, 15 (s. 54) **sekwencerów**, 16 (s. 54) **automatów perkusyjnych**, komputerów. Z instrumentami MIDI porozumiewać się mogą nie tylko pecety, ale i inne komputery, np. Atari, Amiga czy Macintosh. Na początku lat osiemdziesiątych konstruktorzy wiodących firm-producentów instrumentów elektronicznych opracowali jednolitą normę MIDI pod nazwą GM (General MIDI). U jego podstaw legł między innymi jeszcze wcześniejszy system firmy Roland, zwany MT-32. Standard GM przyjęto w 1984 roku. Kolejnym krokiem w rozwoju technologii MIDI było wprowadzenie w 1993 roku nowego standardu przez firmę Roland nazwanego GS (General Standard). GS jest w pełni kompatybilny z GM, rozszerza jednak specyfikacje parametrów, daje użytkownikowi większe możliwości samodzielnego tworzenia nowych brzmień, zwiększa polifonię do 28 głosów i dodaje jeszcze kilka innych drobiazgów. Standard GS otrzymał nazwę GM v.2.0, a jego elementy są często wykorzystywane w systemach operacyjnych innych producentów. Kolejny system Extended General (XG) został opracowany przez firmę Yamaha. Jest on w pełni kompatybilny z systemem GM i częściowo z GS. Znacznie rozszerza możliwości sterowania dźwiękiem. Jednak z założenia został zaprojektowany jako standard otwarty i stale jest rozwijany. Wiele instrumentów MIDI zgodnych z nim, podobnie jak i zgodnych z GS, może mieć o wiele lepsze parametry niż te zapisane w specyfikacji standardu np. 40 zestawów perkusyjnych. W tabeli na str. 52 podajemy podstawowe różnice pomiędzy poszczególnymi standardami. Niestety instrumenty elektroniczne zgodne z XG są też droższe od urządzeń klasy GM.

Co to właściwie jest...

06 GM
(Ang. General MIDI). Jest to standard układu brzmień poszczególnych instrumentów w banku brzmień MIDI. Dzięki niemu utwór MIDI może być prawidłowo odtworzony w różnych instrumentach elektronicznych (syntezatorach, kartach dźwiękowych, modułach brzmieniowych), o ile zgodne są ze standardem GM.

07 GS
(Ang. General Standard). Ulepszona wersja układu brzmień instrumentów w banku MIDI. Opracowana przez firmę Roland. Obejmuje więcej brzmień instrumentów niż standard GM.

08 XG
(Ang. eXtended General) Chronologicznie najmłodsza wersja układu brzmień instrumentów w banku MIDI, opracowana przez firmę Yamaha. Obejmuje jeszcze więcej brzmień instrumentów niż standardy GM i GS. Z założenia jest to standard otwarty, stale rozbudowywany.

09 polifonia
Wielogłosowość, wielobrzmienie; liczba nut (dźwięków), jaką instrument jest w stanie zagrać jednocześnie.

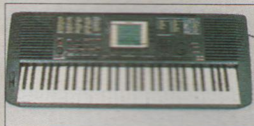
10 zestaw perkusyjny
(Ang. drum kit). To gotowy bank brzmień różnych instrumentów perkusyjnych stosowany w urządzeniach MIDI.

11 efekt dźwiękowy
W instrumentach elektronicznych spotykamy różne rodzaje efektów, jak np. reverb, chorus, insert, variation i inne. Wszystkie one służą poprawianiu brzmienia, wzbogacaniu go, tak by wydawało się bardziej naturalne dla odbiorcy.

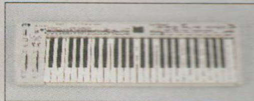
! Podłączanie zewnętrznych urządzeń MIDI do peceta

1 Większość tanich i prostych syntezatorów MIDI łączymy z komputerem PC tak samo, jak z zewnętrzną klawiaturą MIDI. Na pierwszy rzut oka urządzenia te niewiele się różnią od siebie.

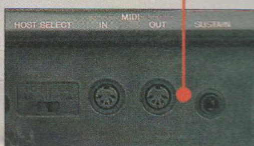
Syntezator

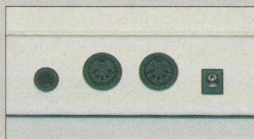


Klawiatura



2 W obu urządzeniach znajdziemy z tyłu obudowy panele ze złączami MIDI w standardzie DIN.

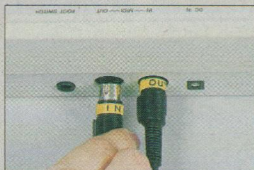




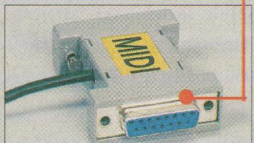
3 Właśnie do tych złącz podpinamy końcówki kabla MIDI. Wtyczkę oznaczoną jako OUT (wyjście) wkładamy do gniazda MIDI IN (wejście), zaś końcówkę z oznaczeniem IN do gniazda MIDI OUT.



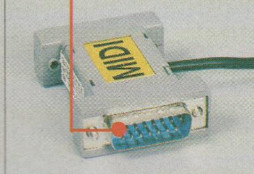




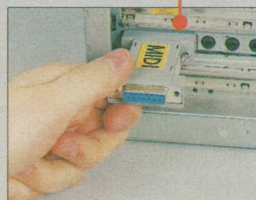
4 Drugi koniec kabla MIDI wyposażony jest w specjalne dwustronne złącze przelotowe. Taki wtyk ma z jednej strony wtyk żeński,



taki jak na karcie dźwiękowej, a z drugiej strony wtyk męski.



5 Końcówkę męską wpinamy do gniazda MIDI na karcie dźwiękowej.



Jeżeli nasze złącze przelotowe wyposażone jest w śrubki, dokręcamy je śrubokrętem.
Teraz, gdy podłączyliśmy już wszystko, pamiętajmy, że włączamy najpierw urządzenie MIDI, dopiero potem sam komputer. Podobnie jak zewnętrzne urządzenia SCSI.

Uwaga: Do takiego złącza możemy teraz podłączyć dżojstik, jednak aby z niego korzystać, musimy wyłączyć zewnętrzne urządzenia MIDI!

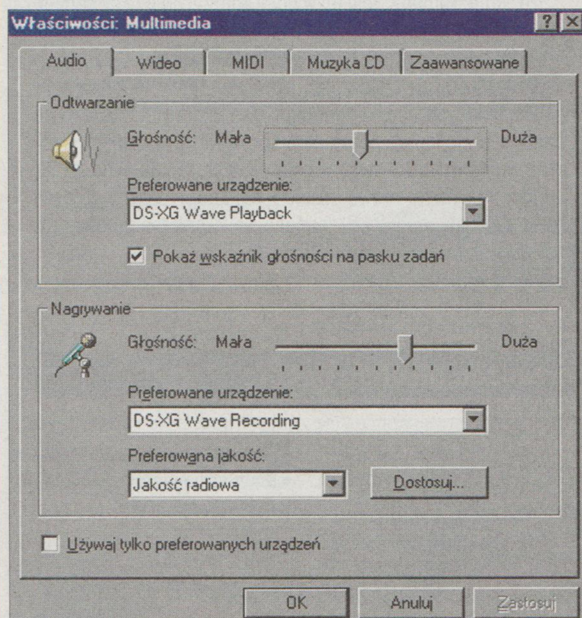
Jak uruchomić funkcje MIDI karty dźwiękowej

Aby nasz komputer z kartą muzyczną połączoną z klawiaturą MIDI czy innym zewnętrznym instrumentem zagrał, musimy najpierw uruchomić funkcje MIDI karty dźwiękowej.

1 W tym celu klikamy na opcję Ustawienia w menu Start i wybieramy Panel sterowania Panel sterowania.

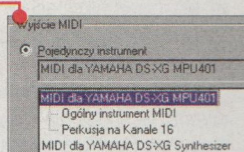
2 Teraz dwukrotnie klikamy lewym przyciskiem myszy na ikonę Multimedia





3 Następnie w oknie Właściwości: Multimedia wybieramy zakładkę MIDI.

4 W ramce Wyjście MIDI musimy włączyć działanie portu MIDI karty dźwiękowej. Opcja ta wygląda tak ●.



Port MIDI jest oznaczony jako MPU-401, np.: Wyjście MIDI. W tym wypadku Yamaha DS-XG to nazwa karty dźwiękowej. Jeżeli natomiast mamy popularną kartę z serii SoundBlaster, wówczas opcja ta wygląda tak: MIDI dla External MIDI Port. Teraz klikamy myszą na przycisk Dodaj nowy instrument.... Otwiera się okno Kreatora instalacji instrumentów MIDI wyglądające tak: ●. Postępując zgodnie z zaleceniami kreatora, klikamy na przycisk Dalej >. Dla przeważającej większości urządzeń MIDI, w tym i zewnętrznej klawiatury muzycznej, wybieramy opcję Ogólny instrument MIDI ●.

Uwaga: Tak ustawiamy większość prostych urządzeń MIDI,





klawiatur, syntezatorów. Wyjątkiem są np. niektóre automaty perkusyjne i sekwencery oraz inne instrumenty. Do nich producenci często dołączają dyskietkę lub krążek CD-ROM z odpowiednim plikiem konfiguracyjnym o rozszerzeniu *.idf. Klikamy wówczas na przycisk Przeglądaj... i wybieramy napęd, w którym umieściliśmy nośnik z odpowiednim plikiem ●.



Aby zakończyć instalację, klikamy ponownie na Dalej >, a następnie na Zakończ. Teraz podłączone urządzenie MIDI powinno być już poprawnie skonfigurowane.

Na wszelki wypadek możemy teraz zrestartować system, a następnie sprawdzić, czy funkcje MIDI naszej karty dźwiękowej zostały zapisane, powtarzając punkty od pierwszego do czwartego.

Co to właściwie jest...

12 tor syntezy
(Także: ścieżka syntezy) W instrumentach elektronicznych dźwięk powstaje m. in. poprzez zmiany prądu elektrycznego w układach elektronicznych. Zmiany te dokonywane są właśnie w torze syntezy.

13 reverb, chorus
Różne rodzaje efektów dźwiękowych spotykane w instrumentach elektronicznych; reverb to pogłos, chorus – efekt chóru.

14 syntezator
Elektroniczny instrument muzyczny. Dźwięk powstaje albo poprzez zmiany prądu elektrycznego w obwodach elektronicznych, albo poprzez odtwarzanie brzmień zapisanych w pamięci urządzenia. Są dwa rodzaje syntezatorów: analogowe i cyfrowe.

15 sekwencer
Program bądź urządzenie, w którym zapisujemy przebieg utworu muzycznego; informuje instrument o tym, kiedy i jakie dźwięki mają brzmieć.

16 automat perkusyjny
(Ang. drum machine). To elektroniczny instrument muzyczny zastępujący perkusistę.

17 box, retail
Komputerowe komponenty (jak np. karty graficzne, dźwiękowe, procesory, twarde dyski) są sprzedawane zazwyczaj na dwa sposoby: jako tzw. OEM lub jako boxed czy box. Te ostatnie, zwane też retail (od ang. wersja handlowa) to pełne wersje; zapakowane w pudełka; z dołączonym często pakietem oprogramowania. Są droższe od wersji 18 OEM.

18 OEM
OEM to części komputerowe i oprogramowanie przeznaczone dla wytwórców komputerów.

Komputer ŚWIAT radzi

Do zabawy w MIDI i tworzenia muzyki świetnie przystosowane są popularne u nas karty SoundBlaster firmy Creative Labs. Zwłaszcza modele AWE 32 i 64 oraz Live! nadają się do tego. Pełne wersje (tzw. 17 box) w odróżnieniu od produktów typu 18 OEM mają zazwyczaj dołączone oprogramowanie do pracy z muzyką MIDI, np. Voyetra lub Cubase. Z innych marek kart dźwiękowych warto wymienić produkty firm Yamaha, Guillemot, Ensoniq i Terratec.

Przykładowe ceny klawiatur MIDI

Model	Cena z VAT	Uwagi
ROLAND A-33	1640 zł	76 ważonych klawiszy, 32 pamięci*, GS
ROLAND A-70	4099 zł	76 klawiszy, 64 kanały MIDI, 64 pamięci
ROLAND A-90	6299 zł	88 ważonych klawiszy, 64 kanały MIDI, 128 pamięci
ROLAND AX-1	1500 zł	klawiatura na pasku, 45 klawiszy
ROLAND PC-200	680 zł	49 dynamicznych klawiszy, stacja dysków 2HD, GM/GS
ROLAND PK-5	1029 zł	polifoniczna, dynamiczna nożna klawiatura MIDI

* Pamięć wewnętrzna w odróżnieniu od komputerowej nie jest wyrażana w MB

Ustawianie głośności muzyki MIDI

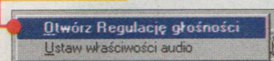
Jeżeli po prawidłowym podłączeniu klawiatury lub innego instrumentu MIDI do peceta nic nie słyszymy, sprawdźmy, czy nie mamy przypadkiem wyciszonej muzyki MIDI w panelu Regulacja głośności, czyli Volume Control



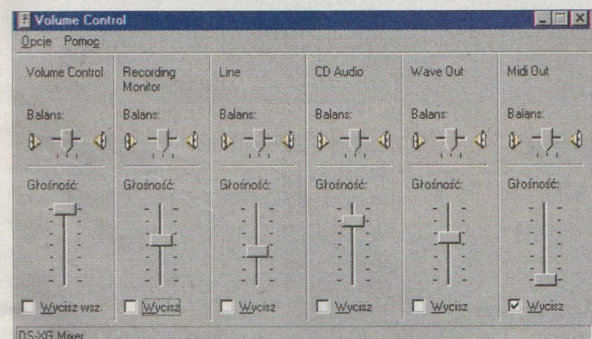
1 W tym celu klikamy prawym przyciskiem myszy na ikonę głośnika

17:37

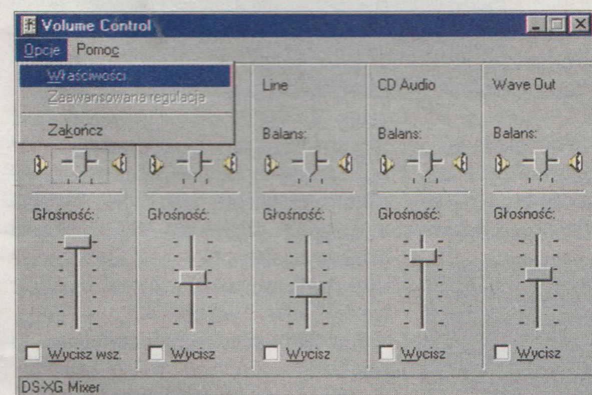
na listwie startowej. Wybieramy teraz opcję



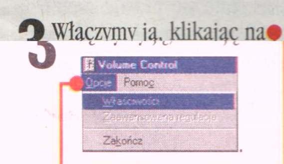
2 Otwiera się okno Volume Control wyglądające tak:

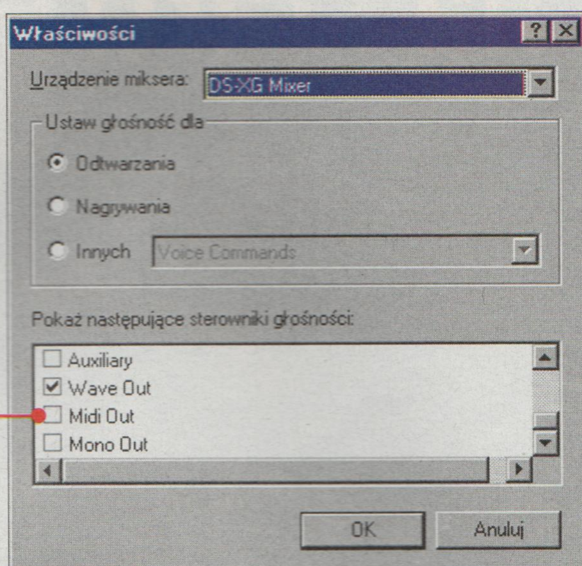


Może się zdarzyć, że nawet gdy nasz komputer ma kartę dźwiękową, w oknie tym nie widać ramki Midi Out.



3 Włączymy ją, klikając na



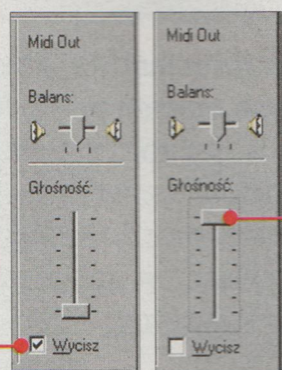


4 Wybieramy teraz Właściwości i wywołujemy tę funkcję, klikając lewym przyciskiem myszy.

5 W oknie, które się otwiera, znajdujemy opcję Midi Out w panelu Pokaż następujące sterowniki głośności.

6 Następnie wybieramy i zaznaczamy tu pojedynczym kliknięciem lewego przycisku myszy pole Midi Out.

7 Teraz w oknie Regulacji głośności powinna pojawić się już ramka sterownika złącza MIDI.



8 Jeżeli w ramce Midi Out mamy zaznaczoną opcję Wycisz, klikamy na to pole lewym przyciskiem myszy.

9 Zazwyczaj przydaje się też zwiększenie głośności do maksimum.

Teraz nasza klawiatura jest już poprawnie podłączona i skonfigurowana. Możemy zacząć grać.

Ceny programów muzycznych

Cubase Audio 3.5 XT/VST	1990 zł
Cubase Score 3.5 VST	1590 zł
Cubase 3.5 VST	990 zł
Cubasis AV	498 zł

Moim zdaniem



Tomasz Przyjemski redaktor software

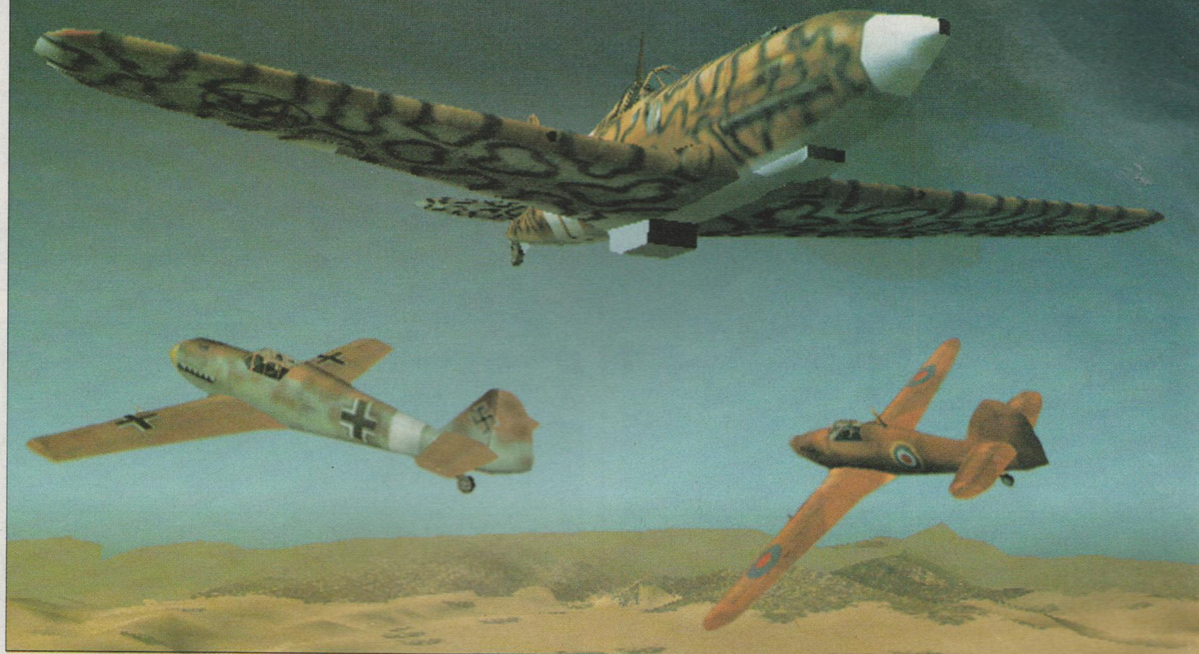
Klawiatura MIDI podłączona do wyposażonego w kartę dźwiękową peceta oraz prosty program-sekwencer to zestaw, od którego można rozpocząć fantastyczną przygodę z komponowaniem. Dotychczas tworzenie muzyki zarezerwowane było dla ludzi znających nuty i/lub potrafiących grać na instrumentach. Teraz wystarczy zapał i odrobina słuchu. Każdy błąd podczas grania możemy skorygować paroma kliknięciami myszki. MIDI umożliwi nam jeszcze inną cudowną rzecz – staniemy się multiinstrumentalistami, nagrywającymi współbrzmiące partie perkusji, basu, gitary, fortepianu i setek innych instrumentów. Efekty mogą nas zadziwić.

Przykładowe ceny keyboardów

ROLAND		
E-140R	1579 zł	61 dynamicznych klawiszy, 9 zestawów perkusyjnych
E-28	1419 zł	61 dynamicznych klawiszy, GM
E-300	3809 zł	61 dynamicznych klawiszy, 16-ścieżkowy sekwencer, 2x6 W
E-500	4199 zł	61 dynamicznych klawiszy, wejście mikrofonowe, 2x10 W, 16-ścieżkowy sekwencer
EM-10	1219 zł	61 dynamicznych klawiszy, 9 zestawów perkusyjnych, GM/GS, 2x5 W
EM-20	1649 zł	61 dynamicznych klawiszy 12 zestawów perkusyjnych GM/GS 2x7 W
G-1000	7999 zł	76 ważonych dynamicznych klawiszy, 43 zestawy perkusyjne, stacje dysków: 2HD i ZIP, złącze SCSI
TECHNICS		
SX-KN720	1999 zł	klawiatura dynamiczna 150 brzmień, 61 stylów, polifonia 32-głosowa,
SX-KN930	3099 zł	klawiatura dynamiczna, 240 brzmień, stacja dysków
SX-KN1400	4299 zł	klawiatura dynamiczna, 247 brzmień, stacja dysków, polifonia 64-głosowa
SX-KN1600	6499 zł	klawiatura dynamiczna, 256 brzmień, stacja dysków polifonia 64-głosowa
SX-KN5000	9999 zł	290 brzmień, stacja dysków, polifonia 64-głosowa, konwerter stylów ROLAND,SOLTON, GEM, KORG, twardy dysk
KORG		
i30	7949 zł	61 klawiszy, polifonia 64-głosowa, pamięć 18 MB, stacja dysków
i30HD	9199 zł	61 klawiszy, polifonia 64-głosowa, pamięć 18 MB, stacja dysków, twardy dysk 1 GB
iS40	4799 zł	61 klawiszy, polifonia 32-głosowa, pamięć 14 MB, wzmacniacz 2x14 W
iS50	4222 zł	61 klawiszy, polifonia 32-głosowa, pamięć 12 MB, wzmacniacz 2x8 W, stacja dysków

Drogowskaz

Piloci na start!



Wielu z nas marzyło w dzieciństwie, aby zostać pilotem. Realizacja tych marzeń powiodła się tylko małej garstce – w dodatku prawie samym mężczyznom – teraz dzięki komputerowi każdy może zostać 01 asem przestworzy. Komputer ŚWIAT przetestował pięć symulatorów samolotów bojowych z okresu drugiej wojny światowej

Dzięki tym grom możemy się przekonać, że w tamtych, niezbyt przecież odległych, czasach latanie wcale nie było proste. Samoloty nie były wyposażone w urządzenia, które dzisiaj są uważane za podstawowe, takie jak radar, samonaprowadzające się rakiety czy bomby kierowane promieniem lasera. Słabe silniki i ciężkie płatowce powodowały, że zbyt szybkie wznoszenie prowadziło do utraty szybkości. To z kolei groziło wpadnięciem w 02 **korkociąg** i katastrofą. A jednak to właśnie te niedoskonałości sprzętu pozwalają przeżywać niezapomniane chwile podczas powietrznych pojedynków. Czujemy prawdziwy dreszcz emocji, kiedy słyszymy bębnienie nieprzyjacielskich pocisków po blachach naszego samolotu. To już nie jest bezosobowy pojedynek radarów i samonaprowadzających rakiet. Tutaj wszystko zależy od nas. Okazuje się, że strącenie pojedynczego bombowca wcale nie jest łatwe. Nie dość, że bronią go ciężkie karabiny maszynowe, to na dodatek musimy uważać na własną artylerię przeciwlotniczą, która strzela do wszystkiego, co się porusza na niebie.

Największym jednak wyzwaniem, jakie nas czeka, jest opanowanie sztuki pilotażu. Na początku nie obędzie się bez różnego rodzaju ułatwień. Pomocne będą zwłaszcza nieśmiertelność oraz nieograniczone zapasy paliwa i amunicji. Przyda się także opcja wyłączająca korkociągi, przeciążenia czy też przekroczenie maksymalnej prędkości. Ambitni mogą spróbować od początku latać na najtrudniejszym poziomie, ale szybko się przekonają, że znacznie łatwiej wpaść w korkociąg niż z niego wyjść. Bardzo widowiskowe są wypadki, kiedy przekroczymy dopuszczalną prędkość. Zazwyczaj jako pierwsze odpadają skrzydła, a jak wiadomo bez nich się nie da latać.



Zaraz dojdzie do katastrofy. Tak kończą piloci, którzy chcą latać za szybko

W większości testowanych gier do dyspozycji mamy podobne typy samolotów, głównie myśliwskich. Tutaj wyróżnić należy programy Air Warrior III i Fighter Squadron. W pierwszym z nich walki mogą się toczyć nad Pacyfikiem, co umożliwia nam użycie również samolotów japońskich. Ponadto w obu programach można latać samolotami bombowymi. Możemy wybrać nawet ciężkie czterosilnikowe bombowce Avro Lancaster lub B-17 Flying Fortress.

Prawdziwy pilot kieruje samolotem za pomocą 03 **wolanta** i 04 **orczyka**. W wersji komputerowej niezbędny wydaje się dżojstik. Autorzy programów sprawili co prawda, że możliwa jest gra bez tego urządzenia. Cóż z tego jednak, kiedy sterowanie wówczas staje się prawie niemożliwe. Niektóre firmy produkują dżojstiki przeznaczone specjalnie do gier – symulatorów samolotów. Oprócz zwykłego drążka udającego wolant dodatkowo wbudowana jest 05 **przepustnica** i pedały.

Co to właściwie jest...

01 as powietrzny
Takim mianem określano pilota, który strącił ponad pięć samolotów wroga. Należeli do nich m. in. polscy piloci Stanisław Skalski i Witold Urbanowicz.

02 korkociąg
To odmiana przeciągnięcia (czyli utraty siły nośnej), kiedy jedno ze skrzydeł utraciło siłę nośną. W efekcie utraty sterowności tor lotu samolotu zaczyna przypominać korkociąg.

03 wolant
Wolant to inna nazwa drążka sterowego samolotu. Dzięki niemu możemy kierować lotkami i klapami. Lotki to powierzchnie sterowe umieszczone na końcach skrzydeł, a klapy spełniają podobne zadanie, ale są umieszczone bliżej kadłuba.

04 orczyk
Orczyk pozwala nam kontrolować ster kierunku, który jest umieszczony w stateczniku pionowym. Wychylenie steru powoduje skręcanie samolotu.

05 przepustnica
Urządzenie działające podobnie do pedału gazu w samochodzie. Różnica polega na tym, że przepustnica nie wraca do położenia neutralnego.

06 akcelerator 3D
Przestrzenne (czyli 3D) przedstawianie przedmiotów w grafice komputerowej wymaga bardzo wielu obliczeń, które zwykle wykonuje procesor. Można go odciążyć, instalując akcelerator 3D mogący wykonywać dużą liczbę obliczeń koniecznych do tworzenia realistycznego obrazu. Najbardziej znane to Voodoo i Riva TNT.

07 rozdzielczość obrazu
Liczba widocznych punktów lub linii na ekranie czy fotografii; im ich więcej, tym bardziej wyraźny obraz.

Wynik: 1. miejsce

WWII Fighters

ZWYCIĘZCA Komputer Świat JAKOŚĆ





Kolejny niemiecki samolot został zniszczony

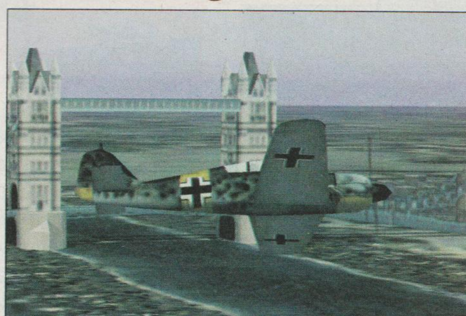
Historia ostatniej wielkiej niemieckiej ofensywy, która miała miejsce w Ardenach w grudniu 1944 roku, stała się inspiracją do stworzenia gry WWII Fighters. Dzięki niej będziemy mogli stać się uczestnikami całej operacji w Ardenach lub wybrać jedną z ponad 30 misji. W wirtualnym hangarze czeka na nas siedem samolotów myśliwskich: niemieckie FW-190, Me-109, Me-262 i alianckie P-38, P-47, P-51 i Spitfire. Wśród wszystkich gier biorących udział w teście ta ma najlepszą grafikę. Zasłużyła na ocenę celującą. Trójwymiarowe chmury, odwzorowanie ziemi, budynków i samolotów zapierają dech w piersiach. Autorzy pamiętali o takich detalach, jak podziurawiony przez pociski kadłub i łuski wylatujące z karabinów podczas strzelania. Niestety nie ma nic za darmo – do poprawnego działania potrzebne jest przynajmniej Pentium II z 06 **akceleratorem 3D**. Bardzo sugestywne efekty dźwiękowe – wystrzały, ryk silnika i komunikaty radiowe.

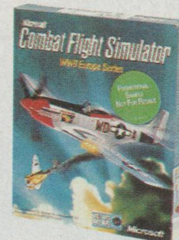
Informacje: IPS Computer Group
02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3
tel. (022) 6422766

P200 32 MB	Win 95 Win 98	brak danych	dla średnio zaawansowanych
Jakość:		bardzo dobra	
Cena/Jakość:		dobra	
Cena:		155,00 zł	

Wynik: 2. miejsce

Combat Flight Simulator





Co robi niemiecki myśliwiec obok Tower Bridge?

Microsoft przygotował dla wszystkich miłośników symulatorów lotu nie lada gratkę – bojową wersję Flight Simulatora. Jej mocnym punktem jest szata graficzna. Autorzy skorzystali z dokładnych map przygotowanych do wersji cywilnej symulatora. Szczególnie atrakcyjnie prezentują się duże miasta z charakterystycznymi budowlami, takimi jak londyński Big Ben, paryska wieża Eiffla lub brama brandenburska w Berlinie. Można je zobaczyć z pokładu dziewięciu różnych samolotów. Wśród nich znajduje się nawet dwupłatowiec z czasów pierwszej wojny światowej Sopwith Camel. Czekają na nas loty treningowe, pojedyncze misje oraz dwie kampanie. Pierwsza z nich obejmuje cały okres bitwy o Wielką Brytanię, druga toczy się w latach 1943-1945. Jedyne co nas zdziwiło, to brak odprysków po pociskach na kadłubach samolotów, które pozostają nienaruszone. Tradycyjnie już firma Microsoft przygotowała jedynie angielskojęzyczny podręcznik.

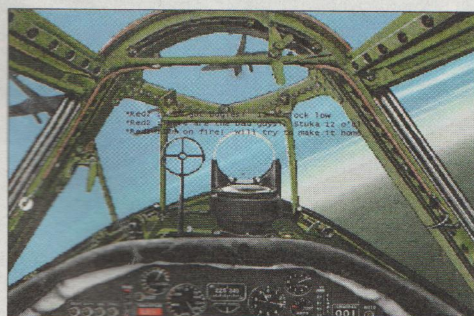
Informacje: APN Promise
00-108 Warszawa, ul. Zielna 39
tel. (022) 6549064

P133 16 MB	Win 95 Win 98 Win NT4	brak danych	dla średnio zaawansowanych
Jakość:		dobra	
Cena/Jakość:		niedostateczna	
Cena:		220,00 zł	

Wynik: 3. miejsce

Air Warrior III

ZWYCIĘZCA Komputer Świat CENA/JAKOŚĆ





Taki atak jest bardzo skuteczny

Najstarsza spośród testowanych gier – na rynku ukazała się pod koniec 1997 roku. Można to od razu poznać po grafice, która jest uboga i zdecydowanie odbiega od dzisiejszych standardów. Gra może co prawda działać nawet w 07 **rozdzielczości** obrazu 1024x768, ale tylko w 256 kolorach. Płaska ziemia, góry przypominające ostrosłupy i niezbyt starannie przedstawione niebo odbierają przyjemność z grania. Dźwięki dobiegające z silników przypominały nam warkot traktora. Zaskoczyło nas, że program umożliwia wylądowanie zwykłym samolotem na powierzchni wody i jeszcze komentuje to zwrotem – udane lądowanie. Do dyspozycji mamy 49 samolotów, które walczyły w czasie pierwszej i drugiej wojny światowej oraz w Korei. Air Warrior III jako jedyna z testowanych gier umożliwia walkę nad Oceanem Spokojnym i w Korei. Ciekawostką jest możliwość nagrywania i odtwarzania przebiegu lotu.

Informacje: MarkSoft
01-872 Warszawa, ul. Perzyńskiego 2
tel. (022) 6639390

P90 16 MB	Win 95 Win 98	brak danych	dla średnio zaawansowanych
Jakość:		dobra	
Cena/Jakość:		celująca	
Cena:		89,00 zł	

Wynik: 4. miejsce

Fighter Squadron





B-17 atakuje! Chowaj się, kto może!

W grze Fighter Squadron możemy polatać jednym z dziesięciu samolotów. Do dyspozycji mamy myśliwce P-38, P-51, Spitfire, Typhoon, FW-190 i Me-262 oraz bombowce B-17G, Avro Lancaster, DH Mosquito i Ju-88. Areną naszych zmagań to europejskie i północnoafrykańskie niebo. Szatę graficzną przygotowano dość dobrze – ziemia nie jest płaska i wyraźnie widać nierówności terenu. Na pochwałę zasługuje także jakość odwzorowania samolotów, a na zbliżeniach niemal można rozpoznać rysy twarzy pilota. Nasze zastrzeżenia wzbudziło niezbyt stabilne zachowanie kokpitu. Zdarzyło się kilka razy, że bez wyraźnych powodów obrys kokpitu zaczynał się trząść. Interesującą funkcją w tej grze jest możliwość przesiadania się w czasie lotu do różnych samolotów. Naszą uwagę zwrócił sposób włączania i wyłączania parametrów lotu – uznaliśmy, że jest mało intuicyjny.

Informacje:
Licomp Empik Multimedia Sp. z o.o.
02-935 Warszawa, ul. Chochołowska 3c
tel. (022) 6428165

P200 32 MB	Win 95 Win 98	brak danych	dla zaawansowanych
Jakość:		dobra	
Cena/Jakość:		dostateczna	
Cena:		159,00 zł	

Wynik: 5. miejsce

Luftwaffe Commander





Messerschmitt gotowy do akcji

Zapewne każdy miłośnik lotnictwa słyszał o niemieckim asie powietrznym Adolfie Gallandzie, który strącił 104 samoloty przeciwników. Dzięki grze Luftwaffe Commander będziemy mogli spróbować poprawić jego wynik. Walki, w których przyjdzie nam uczestniczyć, rozgrywać się będą nad terytorium Hiszpanii, Francji, Wielkiej Brytanii, Rosji i Niemiec. Autorzy przygotowali 11 samolotów, jednak aż cztery z nich to różne wersje Me-109. Znacznie lepiej prezentuje się flota przeciwników – w naszym celowniku może się pojawić ponad 50 różnych samolotów. Zaskoczyła nas grafika: wygląda ona przeciętnie, mimo że nasz komputer musi być wyposażony w akcelerator 3D. Podobała nam się przypominająca pruskie marsze muzyka. Gra oferuje dwa rodzaje lotu: realistyczny i z ułatwieniami. Na tym pierwszym nawet wprawni piloci mogą mieć kłopoty z wykonaniem zwykłej pętli.

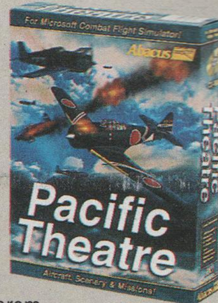
Informacje: Optimus
33-300 Nowy Sącz, ul. Nawojowska 118, tel. (018) 4440562

P166 32 MB	Win 95 Win 98	od 11 lat	dla zaawansowanych

Jakość:	dobra
Cena/Jakość:	dostateczna
Cena:	159,00 zł

Dodatki do gry Combat Flight Simulator

Do gry Combat Flight Simulator firma Abacus wydała dwa dodatki rozszerzające możliwości programu. Ponieważ są one niedostępne na polskim rynku, nie uwzględniliśmy ich w wynikach naszego testu. Chętni będą musieli sprowadzić je indywidualnie. Należy nadmienić, że obydwie nakładki współpracują również z Flight Simulatorem.



Pierwszy z programów nosi tytuł Pacific Theatre. Jak łatwo się domyślić, umożliwia nam przeniesienie się w rejon Pacyfiku. Po zainstalowaniu pojawi się dwanaście nowych samolotów. Sześć japońskich m.in. Ki-84 Frank i A6M2 Zeke – czyli sławne Zero oraz tyle samo amerykańskich, m.in. F6F-5 Hellcat i bombowiec TBF1 Avenger. Dodatkowo będziemy mogli wybrać jedną z sześciu nowych misji. Rozgrywają się one 7 grudnia 1941 roku nad główną bazą marynarki wojennej Stanów Zjednoczonych – Pearl Harbour.



Druga z nakładek FS Flight Deck - tak nazywany jest pokład lotniskowca - jest przeznaczona głównie do normalnej wersji Flight Simulatora. Oczywiście miłośnicy walki znajdą w niej również coś dla siebie. Jest to 36 nowych samolotów, wśród których znajdują się również najnowsze odrzutowce. Będziemy mogli zasiąść za sterami m.in. F-14 Tomcat i F-18 Hornet. Niestety użytkownicy Combat Flight Simulatora nie będą mogli skorzystać z opcji startowania i lądowania na lotniskowcu. Nie otrzymamy poza tym żadnych nowych misji.

Bardziej szczegółowe informacje są dostępne na stronie internetowej www.abacuspub.com

Szczegółowe wyniki testu	Waga	1. miejsce (Zwycięzca Komputer Świat Jakość)	Ocena	2. miejsce	Ocena	3. miejsce (Zwycięzca Komputer Świat Cena/Jakość)	Ocena	4. miejsce	Ocena	5. miejsce	Ocena
Nazwa gry		WWII Fighters		Combat Flight Simulator		Air Warrior III		Fighter Squadron		Luftwaffe Commander	
Dystrybutor		IPS Computer Group		APN Promise		MarkSoft		Licomp Empik Multimedia		Optimus	
Telefon informacyjny		(022) 6422766		(022) 6549064		(022) 6639390		(022) 6428165		(018) 4440562	
Zalecany wiek gracza		brak danych		brak danych		brak danych		brak danych		powyżej 11 lat	
Serwis	**5%**		**3,20**		**3,20**		**3,20**		**3,60**		**2,80**
Serwis na telefon	3%	(022) 6422766	4	(022) 8659966	4	(022) 6639390	4	(022) 6428165	4	(018) 4440562	4
Serwis online	2%	www.ipscg.com.pl	2	www.microsoft.com/poland	2	www.marksoft.com.pl	2	www.lem.com.pl	3	brak	1
Instalacja	**40%**		**5,25**		**5,25**		**5,63**		**5,50**		**5,00**
Automatyczny start	1%	jest	6	jest	6	jest	6	jest	6	jest	6
Inf. o ilości zajmowanego miejsca na dysku	2%	jest	6	jest	6	jest	6	jest	6	brak	1
Inf. o ilości wolnego miejsca na dysku	2%	brak	1	jest	6	brak	1	jest	6	brak	1
Podręcznik	5%	bardzo dobry	5	bardzo dobry	5	bardzo dobry	5	bardzo dobry	5	bardzo dobry	5
Język podręcznika	5%	polski	6	angielski	1	polski	6	polski	6	polski	6
Karta dźwiękowa Soundblaster 64	3%	działa	6	działa	6	działa	6	działa	6	działa	6
Karta dźwiękowa Shuttle 64	3%	działa	6	działa	6	działa	6	działa	6	działa	6
Karta dźwiękowa Yamaha PCI	3%	działa	6	działa	6	działa	6	działa	6	działa	6
Wymaga akceleratora 3D	3%	tak	1	nie	6	nie	6	tak	1	tak	1
Wykorzystuje akcelerator 3D	3%	tak	6	tak	6	tak	6	tak	6	tak	6
Opcja instalacji pakietu Direct-X	5%	jest	6	sprawdzane automatycznie	6	jest	6	jest	6	jest	6
Odinstalowanie (pozostałości)	5%	bezproblemowe (0 MB)	6	bezproblemowe (0 MB)	6	bezproblemowe (0 MB)	6	bezproblemowe (0 MB)	6	bezproblemowe (0 MB)	6
Obsługa	**10%**		**4,60**		**4,60**		**4,60**		**4,60**		**4,60**
Sterowanie	6%	klawiatura, dżojstik	5	klawiatura, dżojstik	5	klawiatura, dżojstik	5	klawiatura, dżojstik	5	klawiatura, dżojstik	5
Liczba opcji konfiguracyjnych	4%	średnia	4	średnia	4	średnia	4	średnia	4	średnia	4
Jakość gry	**45%**		**3,78**		**3,69**		**2,87**		**2,71**		**2,73**
Płynność grafiki (Pentium 200MMX/32 MB)	6%	niedostateczna	1	dostateczna	3	dobra	4	niedostateczna	1	niedostateczna	1
Jakość grafiki	6%	celująca	6	bardzo dobra	5	mierna	2	dobra	4	dostateczna	3
Dźwięk i muzyka	6%	bardzo dobra	5	bardzo dobra	5	dostateczna	3	dobra	4	dobra	4
Zakres gry	7%	przeciętny	4	przeciętny	4	szeroki	5	przeciętny	4	szeroki	5
Grywalność	10%	znakomita	6	bardzo dobra	5	dostateczna	3	dostateczna	3	dostateczna	3
Język gry	10%	angielski	1	angielski	1	angielski	1	angielski	1	angielski	1
Ocena częściowa	**100%**		**4,42**		**4,38**		**4,16**		**4,06**		**3,83**
Punkty dodatnie/ujemne		edytor misji	+0,1			edytor misji	+0,1	edytor misji skaczący kokpit	+0,1 -0,1		
Ogólna ocena jakości			**4,52**		**4,38**		**4,26**		**4,06**		**3,83**
Jakość		**bardzo dobra**		**dobra**		**dobra**		**dobra**		**dobra**	
Cena/Jakość		dobra		niedostateczna		celująca		dostateczna		dostateczna	
Cena		155,00 zł		220,00 zł		89,00 zł		159,00 zł		159,00 zł	
Cena/Jakość – sposób wyliczenia		155,00/4,52 = 34,29		220,00/4,38 = 50,23		89,00/4,26 = 19,72		159,00/4,06 = 39,16		159,00/3,83 = 41,51	

Wskazówki dotyczące zwycięzcy

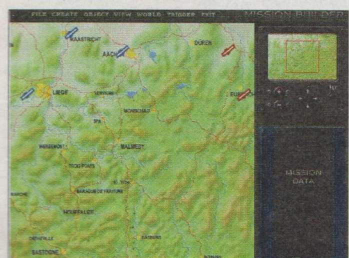
ZWYCIĘZCA Komputer ŚWIAT JAKOŚĆ

Jak stworzyć własną misję w grze WWII Fighters

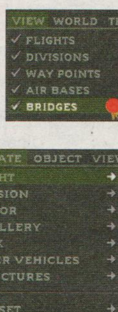
Uruchamiamy grę. Po pojawieniu się pierwszej planszy wybieramy przejście do pokoju odpraw (war room) znajdujące się po prawej stronie. Kiedy tam wejdziemy, powinna pojawić się plansza:

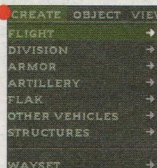


Na ekranie, który się pojawił, zaznaczamy opcję tworzenia misji. Znajduje się ona w środkowej części planszy i ma taką ikonę: MISSION BUILDER Teraz przystąpimy do szczegółowego ustawiania parametrów operacji powietrznej. Przed naszymi oczami powinna pojawić się mapa:



Widzimy na niej pogranicze francusko – niemieckie, na którym będą rozgrywały się nasze walki. Zaznaczone są miasta, lotniska, drogi, rzeki. Możemy również włączyć zaznaczenie mostów. Klikamy na opcję widok VIEW i następnie zaznaczamy mosty. Teraz kiedy widzimy już wszystkie przeszkody naturalne, możemy przystąpić do określania sił. W tym celu wybieramy z górnego menu opcję tworzenia. Patrząc od góry będziemy określać:





- jakie jednostki powietrzne wezmą udział w akcji
- liczbę dużych zgrupowań wojsk – dywizji
- rozmieszczenie pojedynczych czołgów i pojazdów
- umiejscowienie artylerii
- liczbę stanowisk artylerii przeciwlotniczej
- inne jednostki bojowe
- elementy infrastruktury i punkty nawigacyjne.

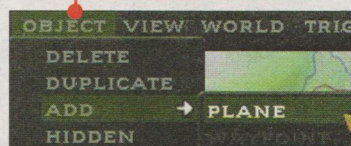
Teraz określimy, po której stronie mamy zamiar dodawać nowe jednostki. Następnie decydujemy, jakich dokładnie oddziałów będziemy używać. Zademonstrujemy tutaj schemat tworzenia eskadry lotniczej. Po naciśnięciu FLIGHT i określeniu strony pojawią się dostępne typy samolotów. Spośród nich wybieramy dowolny model np. P-38. Kiedy już umieścimy go na mapie, pokaże się taka ikona, a w prawym rogu pojawi się okno określające wszystkie ważne wytyczne dotyczące tego lotu.

ALLIED
AXIS



Flight	
	Allied
Squad	Ambrose
Flight	White
Nationality	American
Aircraft	P38
Altitude	5,000
Speed	220 mph
Heading	S
Meter X	102850
Meter Y	92878
Way Set	None

Na planszy widzimy cechy charakterystyczne takie jak: dywizjon, znak wywoławczy, przynależność narodową, typ samolotu, wysokość, prędkość i kurs lotu. Dodatkowo definiujemy dokładne położenie na mapie. Jak łatwo spostrzec, wybrany został tylko jeden samolot. W celu zwiększenia ich liczby klikamy na. Kiedy już zakończymy przygotowanie planu działań, nie pozostaje nam nic innego, jak zapisanie nowo stworzonej misji. Klikamy na FILE, a następnie na SAVE MISSION. Jeszcze tylko musimy mu nadać jakąś nazwę i gotowe. Z głównego menu wybieramy misję, a następnie plik z naszą nazwą. Możemy lecieć.



P-51D
P-47D
P-38J
B-26C
B-17E
B-24D
SPITFIRE IX
C-47A

Tak testował Komputer ŚWIAT

Każda z prezentowanych gier została poddana szczegółowym testom; ich wyniki zostały przedstawione w tabelce na stronie obok. Każda z ocenianych kategorii ma inną wagę i różny wpływ na ocenę końcową.

Serwis

W kategorii Serwis ocenialiśmy, czy w razie kłopotów z grą będziemy mogli liczyć na pomoc producenta.

Instalacja

Duże znaczenie ma instalacja – co nam z najlepszej nawet gry, jeżeli nie możemy jej zainstalować. Oceniliśmy przede wszystkim jakość podręcznika i język, w jakim został napisany; są to pozycje bardzo ważne dla początkującego gracza. Sprawdziliśmy też, czy każda z gier współpracuje z najpopularniejszymi kartami dźwiękowymi.

Obsługa

Granie za pomocą klawiatury nie jest wygodne. Im więcej możliwych do podłączenia urządzeń sterujących, tym lepsza ocena w naszym teście. Aby gra otrzymała szóstkę, musiałaby obsługiwać zarówno klawiaturę, jak i dżojstik i mysz. Sprawdziliśmy także liczbę opcji konfiguracyjnych – ponownie im więcej, tym wyższa ocena.

Ocena jakości

Używamy szkolnego systemu ocen: 6 to ocena najwyższa, 1 – najniższa. O kolejności poszczególnych programów decyduje tylko ocena jakości, a tę wyliczaliśmy, używając specjalnie przygotowanej w tym celu tabeli – strona 60. W tej samej tabeli podajemy też wyliczenie innego parametru – Cena/Jakość. Korzystaliśmy w tym celu z następującej skali:

celująca	poniżej 24,66
bardzo dobra	od 24,66 do 30,82
dobra	od 30,83 do 36,98
dostateczna	od 36,99 do 43,15
mierna	od 43,16 do 49,31
niedostateczna	powyżej 49,31.

Niebieskie pola zawierają informacje o:

1. minimalnych wymaganiach sprzętowych zalecanych przez producenta programu,
2. systemie operacyjnym, na którym można uruchomić grę,
3. zalecanym wieku gracza podawanym przez producenta,
4. oczekiwanych umiejętnościach gracza, na podstawie naszej subiektywnej oceny.

1	2	3	4
P133 16 MB	Win 95	od 15 lat	dla zaawansowanych



Tym symbolem oznaczamy gry zawierające drastyczne sceny.

Najlepsze na rynku:

Znakomite czy tylko przeciętne? W tym zestawieniu prezentujemy gry i urządzenia, które w naszych testach uzyskały ocenę co najmniej dostateczną



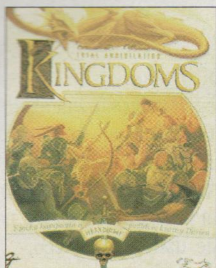
WWII Fighters

To niezły symulator lotów, ale potrzebuje mocnego komputera

Miejsce	Producent	Nazwa programu	Jakość	Cena zł	Numer
		Edukacja			
1	YDP Multimedia	Wirtualna szkoła – matematyka	bardzo dobra	130	21/98
2	Infogrames	Smurfowe przedszkole...	bardzo dobra	99	21/98
3	Optimus Pascal	Matma jest super	bardzo dobra	129	21/98
		Gry fabularne (RPG)			
1	Interplay	Fallout 2	bardzo dobra	165	01/99
2	Blizzard Entertainment	Diablo	bardzo dobra	99	01/99
3	Eidos Interactive	Final Fanatsy VII	bardzo dobra	165	01/99
4	New World Computing	Might and Magic VI	dobra	160	01/99
5	Westwood Studios	Lands of Lore II	dobra	49	01/99
		Gry przygodowe – animowane			
1	Kult	Hopkins FBI	bardzo dobra	69	26/98
2	Metropolis SH	Książe i Tchórz	bardzo dobra	49	26/98
3	TopWare	Jack Orlando	bardzo dobra	45	26/98
4	Morgan Creek	Ace Ventura	bardzo dobra	69	26/98
5	Adventure Soft	The Feeble Files	bardzo dobra	129	26/98
6	Mirage Media	Smocze historie	dobra	49	26/98
		Gry przygodowe – filmowe			
1	Access Software	Tex Murphy: Overseer	dobra	99	05/99
2	Fox Interactive	The X Files Game	dobra	165	05/99
3	Red Orb Entertainment	The Journeyman Project 3	dobra	160	05/99
4	Activision	The Zork Adventure Trilogy	dobra	145	05/99
		Gry sportowe			
1	EA Sports	NBA Live 99	bardzo dobra	155	13/99
2	EA Sports	FIFA 99	dobra	155	13/99
3	X-Games	X-Games Pro Boarder	dobra	155	13/99
4	EIDOS	UEFA Champions League	dobra	165	13/99
5	EIDOS	M. Owen's World League Soccer 99	dobra	165	13/99
		Gry TPP			
1	Eidos Interactive	Tomb Raider III	bardzo dobra	165	16/99
2	Raven Software Corp.	Heretic II	bardzo dobra	159	16/99
3	Eidos Interactive	Deathtrap Dungeon	bardzo dobra	99	16/99
4	Eidos Interactive	Tomb Raider II	bardzo dobra	99	16/99
5	Eshiny Entertainment	MDK	dobra	55	16/99
6	Cryo Interactive	Dreams To Reality	dobra	55	16/99
7	Eidos Interactive	Tomb Raider	dobra	99	16/99
8	Gaumont Multimedia	The Fifth Element	dobra	99	16/99
		Kierownice komputerowe			
1	Interact	SV-283 V4 FX Force Feedback	bardzo dobra	604	15/99
2	Microsoft	Side Winder Force Feedback Wheel	bardzo dobra	842	15/99
3	Logitech	Wing Man Formula Force	bardzo dobra	980	15/99
4	Saitek	R4 Force Wheel	dobra	879	15/99
5	Interact	SV-281 FX Racing Wheel	dobra	219	15/99
		Platformówki			
1	Psygnosis	Lomax	dobra	49	04/99
2	GT Interactive Software	Oddworld Abe's Oddysee	dobra	49	04/99
3	Leryx Longsoft	Lew Leon	dobra	49	04/99
4	Electronics Arts	Croc	dobra	49	04/99
		Shareware i freeware			
1	René-Gilles Deberdt	Kyodai Mahjongg	dostateczna	80	12/99
2	Frank Hollwitz	Soko DX	dostateczna	bezpłatny	12/99
3	Conmeg Spielart	Bubble	dostateczna	bezpłatny	12/99
4	Ultisoft	777 Slots	dostateczna	80	12/99
5	Shepherd's Worlds	Juggernaut Corps	dostateczna	120	12/99
		Strategie czasu rzeczywistego			
1	TopWare	Knights and Merchants	bardzo dobra	49	02/99
2	Westwood Studios	Dune 2000	bardzo dobra	160	02/99
3	EIDOS	Commandos: Behind Enemy Lines	dobra	165	02/99
4	Interactive Magic	Seven Kingdoms	dobra	79	02/99
		Strategie historyczne			
1	Talonsoft	Operational Art of War Volume 1	bardzo dobra	59	09/99
2	Microsoft	Close Combat III The Russian Front	dobra	232	09/99
3	Interactive Magic	Great Battles of Caesar	dobra	79	09/99
4	Talonsoft	Battleground Napoleon in Russia	dobra	89	09/99
		Strzelaniny S-F			
1	Origin	Wing Commander Prophecy	bardzo dobra	59	8/99
2	Lucas Arts	Star Wars Rouge Squadron	dobra	147	8/99
3	Interplay	Conflict: Freespace	dobra	165	8/99
4	Lucas Arts	Star Wars X-wing vs. Tie Fighter	dobra	159	8/99
5	Grolier Interactive	Xenocracy	dobra	75	8/99
6	TopWare Interactive	Flying Saucer	dobra	49	8/99
		Strzelaniny 3D			
1	Monolith	Shogo	bardzo dobra	70	10/99
2	Sierra	Half-Life	bardzo dobra	165	10/99
3	GT Interactive	Unreal	bardzo dobra	169	10/99
4	Activision	Sin	bardzo dobra	159	10/99
5	Activision	Quake II	dobra	159	10/99
		Symulatory lotu			
1	Electronic Arts	Jane's Fighter Anthology	bardzo dobra	160	22/98
2	Eidos	JSF	dobra	99	22/98
3	Empire	F/A-18 Korea	dobra	89	22/98
4	Empire	Flying Corps Gold	dobra	99	22/98
		Symulatory lotu – druga wojna światowa			
1	Jane's	WWII Fighters	bardzo dobra	155	17/99
2	Microsoft	Combat Flight Simulator	dobra	220	17/99
3	Interactive Magic	Air Warrior III	dobra	89	17/99
4	Activision	Fighter Squadron	dobra	159	17/99
5	SSI	Luftwaffe Commander	dobra	159	17/99
		Symulatory motocykli			
1	EA Sports	Superbike World Championship	bardzo dobra	155	11/98
2	Electronic Arts	Moto Racer 2	dobra	155	11/98
3	Interactive Entertaiment	Castrol Honda Suberbike	dobra	139	11/98
4	Microsoft	Motocross Madness	dobra	207	11/98
		Symulatory samochodów wyścigowych			
1	Electronic Arts	Need for Speed III	bardzo dobra	146	6/99
2	Codemasters	Colin McRae Rally	dobra	175	6/99
3	Sierra	Viper Racing	dobra	159	6/99
4	Europress	International Rally Championship	dobra	79	6/99
5	Microsoft	Monster Truck Madness 2	dobra	220	6/99
		Symulacje strategiczne			
1	Interactive Magic	Industry Giant	bardzo dobra	79	23/98
2	Interactive Magic	Capitalism Plus	dobra	49	23/98
		Symulatory wyścigów Formuły 1			
1	UbiSoft	Monaco GP Racing Simulation 2	bardzo dobra	99	25/98
2	UbiSoft	F1 Racing Simulation	dobra	59	25/98
3	Psygnosis	Formula 1 '97	dobra	179	25/98
		Szachy			
1	Mindscape	Chessmaster 6000	bardzo dobra	159	14/99
2	Titus/Mirage	Virtual Chess II	dobra	99	14/99
3	Mindscape	Chessmaster 5000	dobra	69	14/99
4	Chessbase	Fritz 5.32	dobra	220	14/99
		Tanie gry			
1	Infogrames	Prisoner of Ice	dobra	39	03/99
2	Metropolis	Nowy Teenagent	dobra	15	03/99
		Zestawy gier			
1	Optimus	Megapak 9	dobra	179	07/99
2	CD Projekt	Action Hall of Fame	dobra	129	07/99
3	Optimus	Pięciopak	dobra	155	07/99

Strategiczna

Total Annihilation: Kingdoms



Które z rodzeństwa, monarchów czterech magicznych krain, zwycięży w zbrojnym konflikcie? Nowa oferowana przez LEM strategia czasu rzeczywistego nie jest produktem przełomowym, ale warto się nią pobawić. Jej szczególnie mocną stronę stanowi drobiazgowa legenda, którą wyczytać możemy z eleganckiego podręcznika. Wrażenie psują jednak rozliczne literówki, błędy gramatyczne i interpunkcyjne oraz podwójnie wydrukowane i brakujące strony. Historia, której smakowanie utrudnia nam podręcznik, znakomicie rozwija się w samej grze. W 48 misjach będziemy poznawać ją z czterech perspektyw: jako silny i prawy Elsin, król-budowniczy Aramonu i lord złotych smoków, jako bliska mu siostra Kirenna, pani wspaniałej floty Veruny, jako Trisha Łowczyni, uśmiechająca się do wchodzącego na jej stopę skorpiona królowa Zhon albo jej brat Lokken prowadzący legiony niemartwych nieurodzajnego Taros.



Lokken wyczarowuje swoje państwo

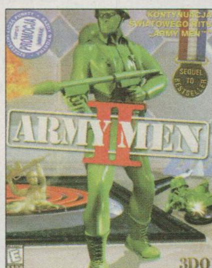
P233 32 MB	Win 95 Win 98	brak danych	dla średnio zaawansowanych

Cena: 169,00 zł

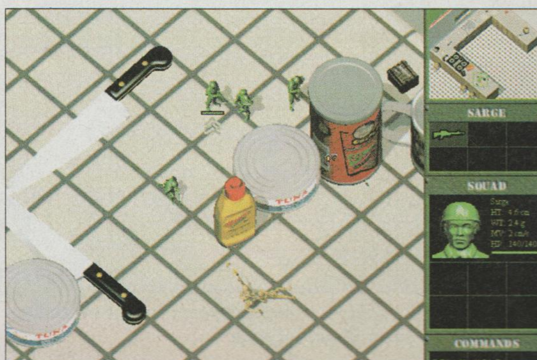
Informacje: Licomp Empik Multimedia Sp. z o.o.
02-935 Warszawa
ul. Chochołowska 3c
tel.: (022) 6428165

Strategiczna

Army Men II



Druga część prościutkiej gry strategiczno-zręcznościowej, w której kierujemy siłami plastikowych jednokolorowych żołnierzyków, jakimi bawiliśmy się w dzieciństwie. Zadaniem gracza jest wypełnianie misji polegających zazwyczaj na eksterminacji przeciwnika, tudzież na eskortowaniu kogoś w bezpieczne miejsce pod nieustannym obstrzałem wroga. Nasze wojsko będzie miało przyjemność używać karabinów, moździerzy, bazuk, miotaczy płomieni, zaminowywać teren, zamawiać naloty lotnicze z bazy oraz jeździć ciężkim sprzętem. Plastikowi żołnierze bawią się w wojnę czasami także i w naszym świecie. Terenem pierwszej misji jest szafka kuchenna, na której oprócz wrogiego ognia czyha na nas żar z fajerek i groźne karaluchy. Gra wciąga dzięki swej prostocie i lekkiemu humorowi. Przykrość sprawił nam natomiast bełkotliwy język podręcznika, ale do tego firma Mirage Media zdążyła nas już przyzwyczaić.



Noże tym razem to tylko element krajobrazu

P200 32 MB	Win 95 Win 98	brak danych	dla początkujących

Cena: 149,00 zł

Informacje:
Mirage Media
03-933 Warszawa
ul. Obrońców 2c
tel.: (022) 6161555

Komputer Świat

Najlepiej sprzedające się gry – druga połowa lipca 1999 r.

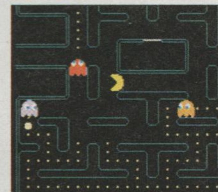


	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	Dungeon Keeper II	Hidden & Dangerous	Aliens v. Predator	Need for Speed IV	FIFA 98	Saga Gniew Wikingów	Heroes of Might & Magic III	Hercules	Lomax	Settlers II
cena	99 zł	169 zł	155 zł	155 zł	55 zł	69 zł	149 zł	159 zł	49 zł	40 zł
rodzaj	strategiczna	strategiczna	strzelanina 3D	symulator	symulator	strategiczna	strategiczna	przygodowa	zręcznościowa	strategiczna
ocena w naszych testach	-	-	-	-	-	-	-	-	dobra	-



Pac-Mania

Na początku lat osiemdziesiątych Toru Iwatani, programista japońskiej firmy Namco, wymyślił Puck-Mana, szaloną gonitwę po labiryncie. Wkrótce potem Namco skontaktowała się z amerykańską firmą Midway w sprawie przeniesienia produktu za ocean. Puck-Mana trzeba było jednak przechrzcić, gdyż obawiano się spontanicznych zmian, którym amerykańscy chuligani słowa mogli poddać niewinny wyraz Puck. W Stanach Zjednoczonych w listopadzie 1980 roku pojawił się więc Pac-Man.



Krytycy z miejsca orzekli, iż gra utonie w morzu szalenie popularnych wtedy kosmicznych strzelanin. Stało się jednak coś zupełnie przeciwnego. Sprzedano 100 000 automatów z Pac-Manem, o 30 000 więcej niż dotychczasowa rekordzistka, słynna gra Asteroids. Ale przez prawie dwadzieścia lat, w ciągu których do automatów wrzucono miliard monet, nikt nie potrafił uzyskać maksymalnej możliwej liczby 3 333 270 punktów. Aż do czwartego lipca 1999 roku. Grając przez prawie sześć godzin na oczach publiczności, trzydziestotrzyletni Kanadyjczyk Billy Mitchell na każdym z 256 poziomów gry bez utraty choćby jednego ludzika pożarł wszystkie kropki, wszystkie dopalacze, wszystkie złe poczwary i owocowe premie. Więcej już nie muszę grać w tę przeklętą grę – odetchnął z ulgą po wyczynie – nie można osiągnąć więcej.

Co to właściwie jest...

01 GPRS
Pakietowy system przesyłania danych (od ang. General Packet Radio Service). Umożliwia wykorzystanie jednego kanału przez wielu użytkowników. Jak na razie nie ma telefonów wykorzystujących tę technologię.

02 stacja bazowa
Przekaźnik, z którym łączy się nasz telefon. Dzięki niemu informacje z naszego aparatu przekazywane są dalej do centrali i odwrotnie. Takie stacje rozmieszczane są w zależności od rodzaju sieci i ukształtowania terenu od kilkuset do kilku kilometrów od siebie.

03 alarm wibracyjny
Zamiast natarczywie piszczeć, telefon komórkowy wibruje, powiadamiając nas o przychodzącej rozmowie w dyskretny sposób. Wibracje są wytwarzane przez szybko poruszający się elektromagnes.

04 linia dzierżawiona
Dedykowane połączenie z dostawcą usług internetowych – po obu stronach stoją specjalne, szybkie modemy, a między nimi znajduje się linia telefoniczna zarezerwowana tylko do celów transmisji danych. Linia dzierżawiona nie jest przy każdym połączeniu zestawiana, a więc można określić jej przepustowość, która zwykle jest dosyć wysoka – od 256 kb/s do 2 Mb/s. Opłaty za linię dzierżawioną są zwykle miesięczne, tzn. płaci się za nią stałą sumę pieniędzy bez względu na to, ile godzin dziennie się z niej korzysta i ile danych jest przez nią przesyłanych – jak więc widać, są to inwestycje opłacalne dla firm, które korzystają z internetu wiele godzin dziennie i wysyłają duże porcje danych, które wymagają dużych przepustowości łącz.

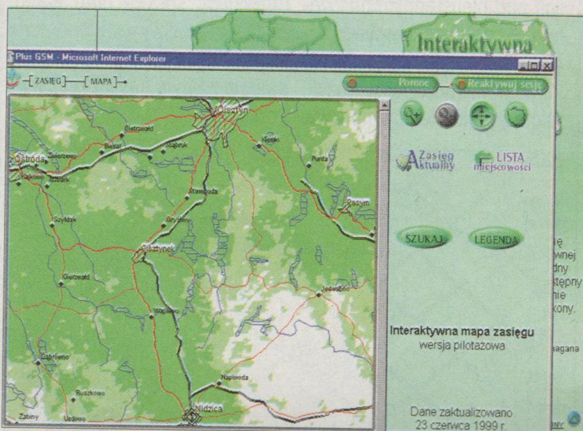
Komórkowy internet



Jak na razie nie ma aparatów wykorzystujących technologię GPRS

Łączenie się z internetem za pomocą telefonu komórkowego to najlepsze rozwiązanie dla osób dużo podróżujących. Cyfrowe łącza pozwalają na sprawne korzystanie z ogólnoświatowej sieci. Można jednak mieć pewne uwagi. Transmisja danych odbywa się z prędkością około 10 kb/s, co nie stanowi rewelacyjnego wyniku. Jednak od przyszłego roku abonenci sieci Plus GSM będą mogli żeglować po internecie szybciej, a wszystko dzięki 01 **GPRS**. Technologia ta pozwala na szybkie przesyłanie danych w sieci GSM i zapewnia przepustowość ponad 100 kb/s. Dane są transmitowane w formie pakietów, co powinno zapewnić efektywne funkcjonowanie nawet przy dużym natężeniu ruchu. Sprzęt dostarczany przez znanego producenta telefonów komórkowych – Nokię – ma być zainstalowany do końca bieżącego roku, a cały system ruszy z początkiem roku przyszłego.

Informacje:
Plus GSM
bezpłatna infolinia:
0800 601601



Mapa zasięgu Plus GSM to najlepszy sposób na sprawdzenie, gdzie występują białe plamy tej sieci

Interaktywna mapa zasięgu

Urlopowiczów będących abonentami sieci Plus GSM z pewnością ucieszy fakt pojawienia się w internecie interaktywnej mapy zasięgu. Jest to pierwsza mapa tego rodzaju i jak na razie podobną nie może się poszczycić żaden inny operator. Po odpaleniu Internet Explorera (wersja 4 lub 5) należy wpisać adres internetowy www.plusgsm.pl, by móc sprawdzić, czy w miejscowości, do której jedziemy na wczasy, będziemy mieli zasięg. Dotyczy to również tras. Wystarczy określić miejscowość początkową i docelową, a na ekranie ukaże się interesujący nas odcinek. Mapa jest bardzo szczegółowa. Do wyboru z listy miejscowości mamy kilkadziesiąt tysięcy miast, miasteczek oraz wsi – również takich, gdzie diabeł mówi dobranoc. Dane są aktualizowane mniej więcej co dwa tygodnie i tam, gdzie pojawi się nowa 02 **stacja bazowa**, natychmiast na mapie pokazuje się kolor ciemnozielony. Jeżeli nie mamy jeszcze telefonu komórkowego, dzięki interaktywnej mapie możemy bez problemu sprawdzić, czy w naszej miejscowości będziemy mieli zasięg.

Informacje:
Plus GSM
bezpłatna infolinia:
0800 601601

Sterowanie głosem

Xenium, nowy telefon komórkowy Philipsa, od innych aparatów różni się tym, że większość funkcji z menu można wybierać głosem. Wystarczy właściwa komenda i gotowe. Korzystanie jednak z tej funkcji na ulicy może się wydać przechodniom podejrzane. Co innego rozmawiać przez telefon, a co innego gadać do telefonu, wpatrując się w wyświetlacz, jak sroka w gnat. Jeżeli zdecydujemy się na obsługę manualną, dzięki wbudowanemu interfejsowi graficznemu pracę umilą nam ikony. I tak zamiast rzędu cyferek zobaczymy rysunek przedstawiający zegar wskazówkowy. Telefon, niczym organizator, pozwala na zapisanie do 40 informacji o spotkaniach, o których nam we właściwym czasie przypomni. Istnieje możliwość zdefiniowania grup osób dzwoniących tak, by na przykład po 17:00 nie odbierać telefonów służbowych, a ograniczyć się do rodziny i przyjaciół. Można też pograć w jedną z zainstalowanych gier. Aby zapewnić dyskrecję powiadamiania o rozmowie, telefon wyposażono w 03 **alarm wibracyjny**. Dokładna data wprowadzenia na rynek i cena nie są jeszcze ustalone.



Xenium przypomni nam o spotkaniach – również o tych, na które musimy włożyć muchę

Informacje:
Philips Polska
tel.: (022) 6286070

Modem dla firmy

Najnowszy modem firmy US Robotics z rodziny Courier V. Everything zaprojektowano z myślą o firmach – jedno urządzenie może bowiem obsługiwać dwie 04 **linie dzierżawione** i pracować z prędkością do 2 x 56 kb/s (do 230,4 kb/s w wypadku kompresji danych). Jeżeli zdecydujemy się na zainstalowanie go w domu, również powinniśmy być zadowoleni. Courier jest przygotowany do pracy z liniami telefonicznymi o niskiej jakości – automatycznie optymalizuje prędkość przesyłania zależnie od jakości połączenia. Wbudowana pamięć Flash ROM umożliwi z chwilą wprowadzenia nowego standardu transmisji danych wgranie poprawionego oprogramowania.



Informacje:
Telewolt
tel.: (022) 6218117
cena: 947 złotych

Pamięć Flash pozwala na wgranie nowego oprogramowania, jest jednak podatna na wirusy

Wolność, Młodość, Rozmowność

Masz dużo do powiedzenia?
To powiedz. Albo, jeśli wolisz, prześlij.
Krótko i treściwie SMS-em.
Wyczerpująco, e-mail-em przez eranet.
A wszystko przez telefon w sieci Era GSM.
Masz teraz do tego celu specjalny pakiet XL
– pakiet, który dużo może.

Twój pakiet XL

NOWOŚĆ eranet

Twoja era

Twój pakiet XL za jedyne 149 zł* to:

- **Telefon**
  Alcatel One Touch Easy Hands Free - telefon, który też może dużo. Może mówić na głos (funkcja „hands free") i umie być dyskretny (dodatkowa bateria wibracyjna).

- **Aktywacja w dowolnym planie taryfowym**
  Cztery taryfy, a wśród nich tania taryfa Halo z najdłuższym czasem „poza szczytem".

- **Promocyjny zestaw usług XL:**
  Poczta Elektroniczna w eranet **–** za 1 zł* miesięcznie do 30.09.1999. W prosty sposób możesz wysłać lub odczytać e-mail przesłany do Ciebie. Nie musisz mieć przy sobie komputera, wystarczy do tego Twój telefon komórkowy w sieci Era GSM.
  SMS: za pół ceny do 30.09.1999.
  Jednorazowa opłata za aktywację Poczty Elektronicznej – 10zł*.

Zestaw usług XL dostępny jest również przy zakupie dowolnego telefonu oferowanego przez sieć Era GSM.

Zapraszamy do salonów i sklepów firmowych Era GSM: • Bydgoszcz, ul. Focha 4 • Gdańsk, ul. Podwale Grodzkie 5 • Katowice, al. W. Korfantego 5 • Kielce, ul. Sienkiewicza 78 • Kraków, ul. Królewska 67 • Lublin, ul. Krakowskie Przedmieście 68 • Łódź, ul. Piotrkowska 103/105 • Poznań, ul. Murawa 2 • Rzeszów, ul. Lisa Kuli 9d • Szczecin, ul. Wojska Polskiego 14 • Warszawa, ul. Złota 70, Al. Jerozolimskie 11/19, ul. Puławska 15 • Wrocław, ul. Świdnicka 19 oraz do dealerów Era GSM.

* Cena netto. Szczegółowy regulamin promocji dostępny w punktach sprzedaży. Oferta ograniczona czasowo. Sprzedaż do wyczerpania zapasów.

INFOLINIA: 0 800 602 900 Internet: www.eragsm.com.pl telegazeta: str. 602

Twoja era



Drogowskaz



Fot. Piękna/Computer Bild

Kino w komputerze

Bezpowrotnie minęły czasy komputerowego miniaturowego kina, kiedy na monitorze oglądało się filmy w okienku o rozmiarach znaczka pocztowego. Aby urządzić prawdziwe kino domowe w pececie, wystarczy teraz napęd DVD i odpowiedni program

Jest coraz więcej nowych komputerów, które zamiast napędu CD-ROM mają na wyposażeniu **01 napędy DVD-ROM**. Jest to rozwiązanie znacznie popularniejsze niż odrębne odtwarzacze DVD podłączane wprost do telewizora. Swoją popularność zawdzięcza cenie – odtwarzacz taki kosztuje co najmniej 2000 złotych, podczas gdy napęd montowany w komputerze można kupić już za 400 złotych. Producenci już to zauważyli: Philips na przykład zamierza od jesieni całkowicie zaprzestać produkcji napędów CD-ROM i skoncentrować się na napędach DVD-ROM.

Dlaczego DVD coraz bardziej zyskuje na popularności? Najważniejszym powodem jest o wiele większa pojemność płytki w porównaniu z CD-ROM-em (około siedmiokrotna, a w przyszłości pokażą się krążki o jeszcze większej pojemności). Poza tym napęd DVD-ROM w komputerze to nie tylko proste urządzenie do przechowywania danych, na przykład gier. Potrafi on też obsłużyć filmy DVD. Szkoda tylko, że na razie w Polsce dostępnych jest zaledwie kilkaset tytułów.

Przyjemność z oglądania filmów w komputerze nie musi słono kosztować

Filmy na DVD nie są jednak zapamiętywane w formie, którą komputer może bez problemu odczytać. Dane na DVD są nagrywane w specjalny sposób, tak aby na jednym dysku dało się upchnąć do 2,5 godziny filmu o najlepszej jakości i doskonałym dźwięku. Żeby przekształcić te dane z powrotem w obraz i dźwięk, potrzebny jest specjalny program, tzw. **02 dekoder** DVD. Odczytuje on dane z DVD, odcyfrowuje je i przekazuje wynik do karty dźwiękowej i karty graficznej komputera. Za pomocą funkcji dekodera możemy przesunąć do przodu lub cofnąć film albo też wybrać wersję językową.

Dekodowanie DVD wymaga bardzo dużo pracy obliczeniowej. Potrzebny jest więc wydajny procesor. W zależności od programu i karty grafiki powinniśmy mieć przynajmniej procesor Pentium II z zegarem o **03 częstotliwości taktowania** 400 **04 megaherców**. Wyjątkiem są niektóre **05 procesory graficzne**, które są wyposażone w specjalne

Co to właściwie jest...

01 napęd DVD-ROM
Napęd DVD-ROM potrafi odczytywać oprócz CD-ROM-ów i muzycznych płyt CD także DVD-ROM-y i wideo DVD. Dysk DVD jest tak samo duży jak płyta CD, mieści jednak siedmiokrotnie więcej danych.

02 dekoder
Dekoder (program lub dodatkowa karta) zamienia zapisane lub zakodowane dane (albo zmienia je do ich pierwotnego formatu). Mogą one być odczytywane przez urządzenia nie znające metody nagrywania ani kodowania.

03 częstotliwość taktowania
Częstotliwość taktowania podaje szybkość pracy procesora i mierzona jest w **04 megahercach**.

04 megaherc, MHz
Herc jest jednostką miary częstotliwości, czyli częstości występowania jakiegoś wydarzenia w ciągu sekundy. Jeden megaherc odpowiada milionowi powtórzeń na sekundę.

05 procesor graficzny
Procesor graficzny jest mózgiem karty graficznej wyspecjalizowanym w obróbce obrazów. Im szybszy procesor graficzny, tym płynniej działają w komputerze na przykład skomplikowane gry komputerowe.

06 AGP
AGP (od ang. Accelerated Graphics Port) to skrót od nazwy: przyspieszony port graficzny. Port ten zapewnia szybką wymianę danych między procesorem komputera i kartą graficzną.

07 kod strefy
Film DVD nielegalnie importowany z USA na niewiele się nam przyda. Dyski DVD mają zapisany kod strefy, do której są przeznaczone, i można je odtwarzać wyłącznie na odtwarzaczach DVD o tym samym kodzie. W Europie kodem jest 2.

funkcje odciążające w obliczeniach jednostkę centralną. W takim wypadku wystarcza już procesor o częstotliwości taktowania równej 300 megaherców. Oczywiście przy założeniu, że zrezygnujemy z oglądania obrazu o absolutnie najwyższej jakości.

Niektóre programy dekodujące współpracują wyłącznie z jednym typem karty graficznej, zwykle kupujemy wtedy komplet: karta-program. Na szczęście istnieją też programy, które współpracują prawie z każdą kartą grafiki ze złączem 06 AGP. Do starszych komputerów bez takiej karty grafiki lub ze słabszym procesorem można dokupić dodatkową kartę do dekodera. Są one zdecydowanie droższe niż programy dekodujące. Mają za to wyjście TV, dzięki któremu możemy oglądać filmy z DVD także na dużym ekranie. Jedyna niedogodność polega na tym, że karty te podłączone są dodatkowym kablem z wyjściem karty graficznej. Fakt podłączenia monitora do karty dekodującej pogarsza jakość odbieranego obrazu. I to nie tylko podczas oglądania filmów, ale także przy normalnej pracy w Windows.

W teście ujawniły się wyraźne różnice w dekodowaniu. Na przykład program firmy ATI automatycznie dostosowuje się do wydajności obliczeniowej naszego komputera i na rzecz płynnego odtwarzania obrazów rezygnuje ze stuprocentowo dokładnego dekodowania obrazów. Przy innych programach natomiast ciągle dochodzi do zakłócających przerw w odbiorze filmów, kiedy procesor jest przeciążony.

Dostateczna moc obliczeniowa to konieczność

Ciekawym wyjątkiem są przetestowane poza konkurencją dekodery sprzętowe (mające formę kart wtykanych w komputer). Zdejmują one z komputera ciężar dekodowania i tylko w niewielkim stopniu obciążają procesor.

Jeżeli nasz procesor ma dość mocy, możemy kupić program dekodujący. Tutaj tryumfował, jednocześnie zwyciężając w całym teście i w kategorii Cena/Jakość, wyrób firmy ATI. Posiadacze karty grafiki z układem Rage 128 lub Rage Pro i napędu DVD-ROM uzyskają przyjemność oglądania filmów na monitorze za jedyne 39 złotych.

Krótki przegląd testowanych produktów

ATI DVD-Player do Rage 128

Zwycięzca Komputer Świat Jakość · Zwycięzca Komputer Świat Cena/Jakość

1. miejsce

\+
- wymagana niewielka moc obliczeniowa procesora
- prosta obsługa
- korzystna cena
- dużo funkcji

−
- współpracuje wyłącznie z kartami grafiki ATI

W połączeniu z chipem graficznym Rage 128 możemy oglądać filmy DVD również w komputerach o przeciętnej wydajności (od 300 megaherców częstotliwości taktowania).

Wynik testu	bardzo dobry
Cena/Jakość	celujący
Cena	39 zł

ATI DVD-Player do Rage Pro

2. miejsce

\+
- wymagana niewielka moc obliczeniowa procesora
- prosta obsługa
- korzystna cena
- dużo funkcji

−
- współpracuje wyłącznie z kartami grafiki ATI

Podobnie jak zwycięzca, ten program także nie wymaga dużej mocy obliczeniowej komputera. Potrzebna jest jednak karta graficzna ATI z układem graficznym Rage Pro.

Wynik testu	bardzo dobry
Cena/Jakość	celujący
Cena	39 zł

Elsa Elsamovie

3. miejsce

\+
- prosta obsługa
- korzystna cena
- dużo funkcji

−
- współpracuje wyłącznie z kartami grafiki Elsa
- niestabilny obraz z procesorami AMD

Dekoder DVD firmy Elsa niezbyt dobrze współpracuje z procesorami AMD. Nawet przy szybkim AMD-K6-III taktowanym zegarem o częstotliwości 400 MHz obraz jest niestabilny.

Wynik testu	dobry
Cena/Jakość	niedostateczny
Cena	93 zł

Matrox Zoran Soft DVD

4. miejsce

\+
- prosta instalacja

−
- współpracuje tylko z kartami grafiki Matrox
- dość skomplikowana obsługa
- zawieszanie się przy procesorach AMD

Ten dekoder DVD odmawia współpracy z procesorami AMD. Do niego powinniśmy mieć komputer z procesorem o zegarze co najmniej 400 MHz.

Wynik testu	dobry
Cena/Jakość	mierny
Cena	65 zł

Diamond Zoran Soft DVD

5. miejsce

\+
- prosta instalacja

−
- współpracuje wyłącznie z kartami grafiki Diamond
- niestabilny obraz z procesorami AMD
- skomplikowana obsługa

Dekoder firmy Diamond potrzebuje wydajnego komputera z procesorem Intel, minimum 400 MHz.

Wynik testu	dostateczny
Cena/Jakość	dobry
Cena	43 zł

Philips PCA 424DK, Sigma Realmagic Hollywood+

dla porównania

\+
- współpracuje ze wszystkimi kartami grafiki
- potrzebuje procesora o bardzo niewielkiej mocy obliczeniowej
- dużo funkcji

−
- wysoka cena
- niewielka utrata jakości obrazu pod Windows

Pakiet zawiera napęd DVD-ROM i kartę dekodującą Sigma-Realmagic Hollywood+ – można odtwarzać filmy DVD nawet na komputerze z Pentium 133. Karta ma cyfrowe wyjście dźwiękowe i wyjście TV.

Wynik testu	bardzo dobry
Cena/Jakość	-
Cena	1200 zł

Moduł Matrox DVD

dla porównania

\+
- wymagana niewielka moc obliczeniowa procesora
- prosty proces instalacji

−
- współpracuje wyłącznie z kartami grafiki Matrox
- skomplikowana obsługa
- wysoka cena

Moduł dekodera jest wtykany w złącze na karcie Matrox. Całym procesem dekodowania zajmuje się jeden układ scalony.

Wynik testu	bardzo dobry
Cena/Jakość	-
Cena	450 zł

Creative Labs Dxr2

dla porównania

\+
- współpracuje ze wszystkimi kartami grafiki
- potrzebuje procesora o bardzo niewielkiej mocy obliczeniowej
- prosta obsługa

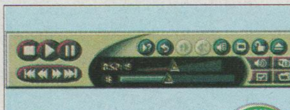
−
- niewielka utrata jakości obrazu pod Windows
- wysoka cena

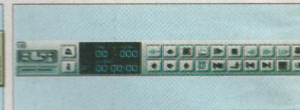
Karta z dekoderem DVD Dxr2 wyposażona jest w cyfrowe wyjście dźwiękowe oraz wyjście TV.

Wynik testu	bardzo dobry
Cena/Jakość	-
Cena	420 zł

Szczegółowe wyniki testu programów odtwa

Każdy z kontrolowanych parametrów wpływa na ocenę końcową w różny sposób – zależnie od jego znaczenia w całym teście. Aby każdy z Czytelników mógł sam prześledzić sposób tworzenia ocen, w tej kolumnie podaliśmy niezbędny klucz. Grubym drukiem oznaczone są wagi pośrednie w danej kategorii

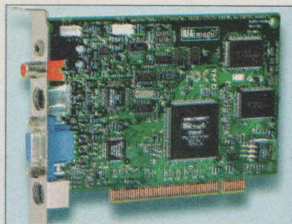


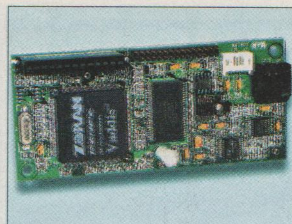


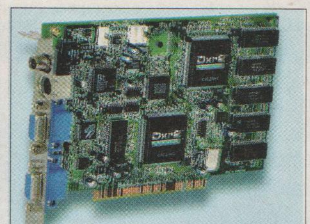
Wyniki testu	Waga	1. miejsce	Ocena	2. miejsce	Ocena	3. miejsce	Ocena
Producent		ATI		ATI		Elsa	
Model		ATI DVD-Player do Rage 128		ATI DVD-Player do Rage Pro		Elsamovie	
Dostawca		Veracomp		Veracomp		Servodata	
Typ odtwarzacza		program		program		program	
Przeznaczony do kart graficznych		karty ATI z układem Rage 128		karty ATI z układem Rage Pro		Elsa Erazor II, Elsa Victory Erazor LT, Elsa Victory II, Elsa Erazor II	
Testowany z kartą graficzną		ATI Rage Fury		ATI Xpert@Work			
Serwis	**5%**		**3,40**		**3,40**		**3,00**
Telefon informacyjny		(012) 4111044		(012) 4111044		(081) 5254319	
Faks informacyjny		(012) 4222352		(012) 4222352		(081) 5251011	
Telefon pomocy	3%	(012) 4111044	3	(012) 4111044	3	(081) 5254319	3
Serwis WWW	2%	www.atitech.com	4	www.atitech.com	4	www.elsa.com	3
Instalacja	**10%**		**3,60**		**3,60**		**3,50**
Automatyczne uruchamianie instalacji (sprawdzone)	1%	tak	6	tak	6	nie	1
Przebieg instalacji (sprawdzony)	3%	przeciętny	4	przeciętny	4	bezproblemowy	6
Zajmowana przestrzeń na dysku twardym (instalacja standardowa, zmierzona)	2%	duża (6,6 MB)	2	duża (6,6 MB)	2	bardzo duża (11,5 MB)	1
Odinstalowanie (pozostałości na dysku, zmierzone)	2%	prawie bez zarzutu (1,8%=0,2 MB)	5	prawie bez zarzutu (1,8%=0,2 MB)	5	prawie bez zarzutu (2,8%=0,3 MB)	5
Instrukcja instalacji (sprawdzona)	2%	angielska, tylko jako plik	2	angielska, tylko jako plik	2	angielska, tylko jako plik	2
Obsługa	**15%**		**4,80**		**4,80**		**4,67**
Korzystanie z odtwarzacza (sprawdzone)	7%	proste	5	proste	5	proste	5
Funkcja pomocy (zawartość, zrozumiałość, sprawdzona)	2%	angielska, zwięzła	5	angielska, zwięzła	5	angielska, zwięzła	5
Dokumentacja do odtwarzacza (sprawdzona)	2%	angielska, tylko jako plik	2	angielska, tylko jako plik	2	angielska, tylko jako plik	2
Bezpośredni wybór sceny (liczba koniecznych czynności, sprawdzony)	1%	prosty (3 czynności)	5	prosty (3 czynności)	5	prosty (3 czynności)	5
Przełączanie języka (liczba koniecznych czynności, sprawdzone)	1%	bardzo proste (2 czynności)	6	bardzo proste (2 czynności)	6	proste (3 czynności)	5
Przełączanie napisów (liczba koniecznych czynności, sprawdzone)	1%	bardzo proste (2 czynności)	6	bardzo proste (2 czynności)	6	proste (3 czynności)	5
Przełączanie okno/cały ekran (liczba koniecznych czynności, sprawdzone)	1%	bardzo proste (1 czynność)	6	bardzo proste (1 czynność)	6	bardzo proste (2 czynności)	6
Wyposażenie/funkcje	**15%**		**5,80**		**5,80**		**4,60**
Ustawianie wielkości obrazu (sprawdzone)	2%	tak	6	tak	6	tak	6
Blokowanie proporcji obrazu (sprawdzone)	2%	tak	6	tak	6	tak	6
Odtwarzanie zawsze na wierzchu (sprawdzone)	1%	tak	6	tak	6	tak	6
Regulacja jasności/nasycenia barw (sprawdzona)	1%	tak, tylko jasność	4	tak, tylko jasność	4	tak	6
Dźwięk kina domowego (sprawdzony)	2%	tak	6	tak	6	nie	1
Liczba ustawień 07 (s. 64) kodu strefy	1%	5	5	5	5	5	5
Wyświetlanie dialogów w formie napisów (sprawdzone)	2%	tak	6	tak	6	tak	6
Nawigacja DVD (sprawdzona)	2%	tak	6	tak	6	tak	6
Dopasowanie obrazu 16:9 do 4:3 (sprawdzone)	2%	tak	6	tak	6	nie	1
Jakość odtwarzania	**55%**		**5,00**		**4,82**		**4,27**
AMD K6-II-300/100 (sprawdzona)	5%	płynne, obraz słaby, dźwięk dobry	5	niezbyt płynne, obraz słaby, dźwięk dobry	4	wyraźne skoki obrazu	2
AMD K6-II-400 (sprawdzona)	5%	płynne, obraz słaby, dźwięk dobry	5	płynne, obraz słaby, dźwięk dobry	5	skoki obrazu	3
AMD K6-III-400 (sprawdzona)	5%	płynne, obraz i dźwięk dobre	6	płynne, obraz i dźwięk dobre	6	niewielkie skoki obrazu	4
Intel Pentium 133 (sprawdzona)	5%	brak odtwarzania	1	brak odtwarzania	1	pojedyncze klatki	1
Intel Pentium II-300 (sprawdzona)	5%	płynne, obraz słaby, dźwięk dobry	5	płynne, obraz słaby, dźwięk dobry	5	bardzo małe skoki obrazu	5
Intel Pentium II-333 (sprawdzona)	5%	płynne, obraz słaby, dźwięk dobry	5	płynne, obraz słaby, dźwięk dobry	5	płynne, obraz i dźwięk dobre	6
Intel Pentium II-400 (sprawdzona)	5%	płynne, obraz i dźwięk dobre	6	płynne, obraz i dźwięk dobre	6	płynne, obraz i dźwięk dobre	6
Intel Pentium II-500 (sprawdzona)	5%	płynne, obraz i dźwięk dobre	6	płynne, obraz i dźwięk dobre	6	płynne, obraz i dźwięk dobre	6
Intel Celeron 300 (sprawdzona)	5%	płynne, obraz słaby, dźwięk dobry	5	niezbyt płynne, obraz słaby, dźwięk dobry	4	skoki obrazu	3
Intel Celeron 333 (sprawdzona)	5%	płynne, obraz słaby, dźwięk dobry	5	płynne, obraz słaby, dźwięk dobry	5	bardzo małe skoki obrazu	5
Intel Celeron 400 (sprawdzona)	5%	płynne, obraz i dźwięk dobre	6	płynne, obraz i dźwięk dobre	6	płynne, obraz i dźwięk dobre	6
Ocena pośrednia	**100%**		**4,87**		**4,77**		**4,24**
Punkty dodatnie/ujemne							
Ocena całkowita jakości			**4,87**		**4,77**		**4,24**

	1. miejsce	2. miejsce	3. miejsce
Jakość	bardzo dobra	bardzo dobra	dobra
Cena/Jakość	celująca	celująca	niedostateczna
Cena	39 zł	39 zł	93 zł
Cena/Jakość – sposób wyliczenia	39/4,87 = 8,01	39/4,77 = 8,18	93/4,24 = 21,93

rzających DVD



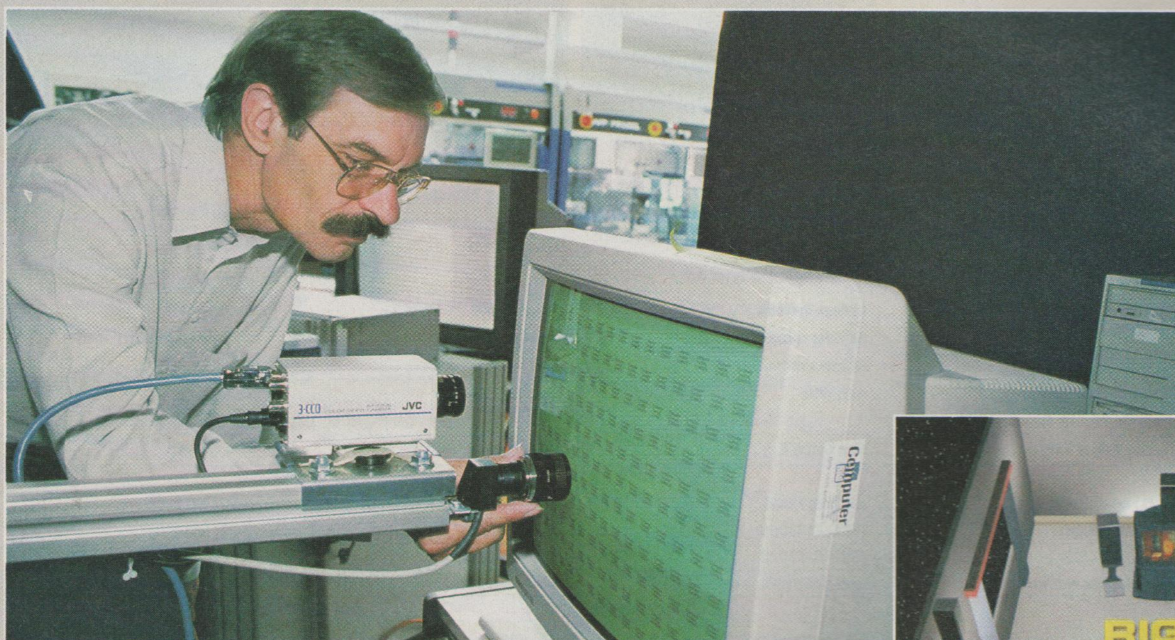




4. miejsce		5. miejsce		dla porównania		dla porównania		dla porównania	
Matrox	Ocena	Diamond	Ocena	Philips	Ocena	Matrox	Ocena	Creative Labs	Ocena
Zoran Soft DVD		Zoran Soft DVD		PCA 424DK, Sigma Realmagic Hollywood+		Matrox DVD		Dxr2	
Tornado		California Computer		Cadena Systems		Tornado 2000		Tornado 2000	
program		program		dekoder sprzętowy łącznie z napędem DVD		dekoder sprzętowy		dekoder sprzętowy	
Matrox G200		Diamond Viper V550, Diamond Monster Fusion		wszystkie		Matrox G100, G200		wszystkie	
Matrox MarvelG200		Diamond Viper V550		Elsa Erazor II		Matrox Marvel G200		Elsa Erazor II	
	3,40		3,00		3,40		3,40		5,20
(022) 8512401		(022) 6680200		(061) 8173022		(022) 8512401		(022) 8512401	
(022) 8512407		(022) 6680240		(061) 8173050		(022) 8512407		(022) 8512407	
(022) 8512401	3	(022) 6680200	3	(061) 8173022	3	(022) 8512401	3	(00800) 3531229	6
www.matrox.com/mga	4	www.diamondmm.com	3	www.pc.be.philips.com	4	www.matrox.com/mga	4	www.creaf.com	4
	4,40		4,40		4,90		5,00		5,40
tak	6	tak	6	nie	1	tak	6	tak	6
bezproblemowy	6	bezproblemowy	6	bezproblemowy	6	bezproblemowy	6	bezproblemowy	6
duża (7,2 MB)	2	duża (9 MB)	2	mała (1,1 MB)	5	duża (7,2 MB)	2	przeciętna (3,9 MB)	3
bez zarzutu (<0,1 MB)	6	bez zarzutu (<0,1 MB)	6	bez zarzutu (<0,1 MB)	6	bez zarzutu (<0,1 MB)	6	bez zarzutu (<0,1 MB)	6
angielska, tylko jako plik	2	angielska, tylko jako plik	2	angielska, przeciętna	4	angielska, kompletna	5	angielska, bardzo obszerna	6
	3,07		3,07		4,40		3,20		4,93
nieco zawiłe	3	nieco zawiłe	3	akceptowalne	4	nieco zawiłe	3	proste	5
angielska, przeciętna	3	angielska, przeciętna	3	angielska, przeciętna	3	angielska, przeciętna	3	angielska, przeciętna	3
angielska, tylko jako plik	2	angielska, tylko jako plik	2	polska, kompletna	5	angielska, kompletna	3	polska, kompletna	5
akceptowalny (5 czynności)	4	akceptowalny (5 czynności)	4	akceptowalny (5 czynności)	4	akceptowalny (5 czynności)	4	prosty (3 czynności)	5
zawiłe (do 8 czynności)	3	zawiłe (do 8 czynności)	3	bardzo proste (2 czynności)	6	zawiłe (do 8 czynności)	3	bardzo proste (2 czynności)	6
bardzo zawiłe (do 14 czynności)	2	bardzo zawiłe (do 14 czynności)	2	bardzo proste (2 czynności)	6	bardzo zawiłe (do 14 czynności)	2	bardzo proste (2 czynności)	6
bardzo proste (1 czynność)	6	bardzo proste (1 czynność)	6	bardzo proste (1 czynność)	6	bardzo proste (1 czynność)	6	bardzo proste (1 czynność)	6
	5,00		5,00		5,87		5,00		4,87
tak	6	tak	6	tak	6	tak	6	tak	6
tak	6	tak	6	tak	6	tak	6	nie	1
nie	1	nie	1	tak	6	nie	1	nie	1
nie	1	nie	1	tak	6	nie	1	tak	6
tak	6	tak	6	tak	6	tak	6	tak	6
1	1	1	1	4	4	1	1	4	4
tak	6	tak	6	tak	6	tak	6	tak	6
tak	6	tak	6	tak	6	tak	6	tak	6
tak	6	tak	6	tak	6	tak	6	tak	6
	3,36		3,27		6,00		6,00		5,00
brak odtwarzania	1	wyraźne skoki obrazu	2	płynne, obraz i dźwięk dobre	6	płynne, obraz i dźwięk dobre	6	płynne, obraz nieco zaburzony	5
brak odtwarzania	1	wyraźne skoki obrazu	2	płynne, obraz i dźwięk dobre	6	płynne, obraz i dźwięk dobre	6	płynne, obraz nieco zaburzony	5
brak odtwarzania	1	wyraźne skoki obrazu	2	płynne, obraz i dźwięk dobre	6	płynne, obraz i dźwięk dobre	6	płynne, obraz nieco zaburzony	5
pojedyncze klatki	1	pojedyncze klatki	1	płynne, obraz i dźwięk dobre	6	płynne, obraz i dźwięk dobre	6	płynne, obraz nieco zaburzony	5
skoki obrazu	3	skoki obrazu	3	płynne, obraz i dźwięk dobre	6	płynne, obraz i dźwięk dobre	6	płynne, obraz nieco zaburzony	5
bardzo małe skoki obrazu	5	niewielkie skoki obrazu	4	płynne, obraz i dźwięk dobre	6	płynne, obraz i dźwięk dobre	6	płynne, obraz nieco zaburzony	5
płynne, obraz i dźwięk dobre	6	płynne, obraz i dźwięk dobre	6	płynne, obraz i dźwięk dobre	6	płynne, obraz i dźwięk dobre	6	płynne, obraz nieco zaburzony	5
płynne, obraz i dźwięk dobre	6	płynne, obraz i dźwięk dobre	6	płynne, obraz i dźwięk dobre	6	płynne, obraz i dźwięk dobre	6	płynne, obraz nieco zaburzony	5
skoki obrazu	3	skoki obrazu	3	płynne, obraz i dźwięk dobre	6	płynne, obraz i dźwięk dobre	6	płynne, obraz nieco zaburzony	5
niewielkie skoki obrazu	4	skoki obrazu	3	płynne, obraz i dźwięk dobre	6	płynne, obraz i dźwięk dobre	6	płynne, obraz nieco zaburzony	5
płynne, obraz i dźwięk dobre	6	niewielkie skoki obrazu	4	płynne, obraz i dźwięk dobre	6	płynne, obraz i dźwięk dobre	6	płynne, obraz nieco zaburzony	5
	3,67		3,60		5,50		5,20		5,02
		silna utrata jakości odtwarzania w okienku	-0,2	utrata jakości obrazu pod Windows	-0,25			utrata jakości obrazu pod Windows	-0,25
	3,67		3,40		5,25		5,20		4,77
dobra		dostateczna		bardzo dobra		bardzo dobra		bardzo dobra	
mierna		dobra		*		*		*	
65 zł		43 zł		1200 zł		450 zł		420 zł	
65/3,67 = 17,71		43/3,25 = 13,23		*		*		*	

* Dekodery sprzętowe zostały umieszczone dla porównania, jednak wyliczanie współczynnika Cena/Jakość nie ma sensu ze względu na znacznie wyższe ceny urządzeń w stosunku do programów

Tak testował Komputer ŚWIAT



Technik wyświetla na ekranie obraz testowy i za pomocą specjalnej kamery pomiarowej sprawdza wynik. Decyduje, jak bardzo obraz ucierpiał na jakości

Specjalny program testujący DVD Video Essentials jest idealnym instrumentem do oceny jakości dźwięku DVD



Laboratorium Innovationstechnik w Bremie sprawdziło dla nas, co potrafią programy do odtwarzania DVD. Decydującym kryterium oceny jest jakość odtwarzania obrazu.

Jakość obrazu

W teście jakości każdy dekoder musi odtworzyć kilka filmów wideo na DVD i specjalny testowy dysk DVD (Video Essentials). Ponieważ jakość odtwarzania zależy tutaj w znacznym stopniu od zainstalowanego w komputerze procesora, zdecydowaliśmy się na przetestowanie wszystkich urządzeń na jedenastu różnych systemach komputerowych. Minimalnym wyposażeniem był tutaj procesor Intel Pentium taktowany zegarem o częstotliwości 133 megaherców. Najmocniejszym modelem był komputer z procesorem Intel Pentium III 500 MHz. Wśród systemów do testów znalazły się także procesory AMD-K6 o różnej mocy. Testy były przeprowadzane przy rozdzielczości obrazu równej 1024x768 punktów i przy 65 tys. kolorów. Filmy były odtwarzane w trybie pełnoekranowym, jak również w różnej wielkości oknach. Ocenie poddawane było, czy odtwarzanie jest płynne oraz czy obraz i dźwięk odtwarzany jest bez zakłóceń.

Wyposażenie/funkcje

Sprawdziliśmy programy pod względem ich funkcji, które sprawiają, że oglądanie filmów DVD jest prawdziwą przyjemnością. Program powinien m. in. umożliwiać zachowanie proporcji obrazu przy zmianie wymiarów okna, żeby film nie był zniekształcony.
Wiele filmów na DVD zapisanych jest w formacie szerokoekranowym (stosunek szerokości do wysokości 16:9). Zwykłe monitory komputerowe mają jednak format 4:3. Aby film wypełniał cały ekran, program do odtwarzania musi pozwalać na zmianę formatu. W przeciwnym wypadku oglądamy (w zasadzie tak samo jak na zwykłym telewizorze) czarne pasy na górze i na dole ekranu. Program powinien również umożliwiać zmianę ustawień jasności i intensywności kolorów. W przeciwnym razie musielibyśmy za każdym razem, kiedy chcielibyśmy oglądać filmy z krążka DVD, dostosowywać ustawienia monitora.

Cena/Jakość

Co tak naprawdę otrzymujemy za nasze pieniądze? Dzieląc cenę programu przez wynik testu (ocenę) wyliczyliśmy współczynnik Cena/Jakość.

Współczynnik	
do 9,15	celująca
9,16 do 11,44	bardzo dobra
11,45 do 13,72	dobra
13,73 do 16,01	dostateczna
16,02 do 18,30	mierna
powyżej 18,30	niedostateczna

Wskazówki i triki dotyczące zwycięzcy testu

Elementy obsługi odtwarzacza DVD firmy ATI do Rage 128





Uliczna muzyka



System redukcji zakłóceń eliminuje wszelkie wstrząsy

W Polsce zwyczaj noszenia magnetofonu na ramieniu nie jest rozpowszechniony. Są przecież przenośne odtwarzacze kaset i płyt. Najnowszy magnetofon Sony zaprojektowano z myślą o muzykalnych wędrowcach podróżujących grupą. Jeden wydatek, a uciecha dla wszystkich. Specjalne zamontowanie lasera zapewnia nieprzerwane odczytywanie płyty nawet na polnych wybojach. W środku zainstalowana jest pamięć RAM, która odpowiada za właściwy odsłuch nawet przy zakłóceniu obrotów do 50 procent. Do urządzenia dołączono pilot, można więc, grając na ulicy w gumę, nie przerywać sobie zabawy i sterować wszelkimi ustawieniami. Przedni panel zgodnie z obowiązującą stylistyką jest wykonany z materiału imitującego aluminium.

Informacje:
Centrum Sony
tel.: (022) 6538333
cena: 1299 złotych

Jeden do wszystkiego

W pierwszej chwili łatwo tu o pomyłkę. Philips Pronto przypomina palmtopa: duży ekran i mało przycisków. Po dokładniejszym obejrzeniu okazuje się, że jest to pilot wielofunkcyjny. Jest zaprogramowany do obsługi produktów Philipsa, można go jednak nauczyć współpracy z dowolnym urządzeniem. Nie musi to być wyłącznie tuner, wzmacniacz czy magnetofon, ale także zdalnie sterowane włączniki światła czy siłowniki do zasłon. Zasięg 10 metrów powinien wystarczyć w zwykłym mieszkaniu. Pod adresem www.philips.com znajdziemy darmowe oprogramowanie do kontroli wszelkiego rodzaju urządzeń. Urządzenie na razie jest dostępne tylko w Stanach Zjednoczonych, gdzie kosztuje równowartość 1600 zł.



Pilot Philipsa „uczy się" za pośrednictwem komputera

Informacje:
Philips Polska
tel.: (022) 6286070

Najlepsze na rynku:

Znakomite czy tylko przeciętne? W tym zestawieniu prezentujemy sprzęt, który przetestowaliśmy. O kolejności w tabeli decyduje ocena za jakość



ATI DVD-Player do Rage 128

Miejsce	Producent	Model	Jakość	Cena zł	Numer
		Aparaty fotograficzne z zoomem			
1	Pentax	Espio 90 MC	dobra	980	24/98
2	Konica	Z-Up 140 Super	dobra	1079	24/98
3	Yashica	Microtec Zoom 120	dobra	1430	24/98
4	Praktica	Super Zoom 1250 AF	dobra	1180	24/98
5	Canon	Prima Super 28	dobra	1490	24/98
6	Minolta	Riva Zoom 70w	dobra	960	24/98
7	Olympus	Mju Zoom 70	dobra	1060	24/98
8	Nikon	Zoom 600 AF	dobra	1090	24/98
		Cyfrowe aparaty fotograficzne			
1	Olympus	C-1400XL	dobra	5999	12/99
2	Kodak	DC 260	dobra	6250	12/99
3	Sony	MVC-FD91	dobra	4999	12/99
4	Canon	Powershot A5	dobra	3000	12/99
5	Olympus	C-900 Zoom	dobra	3999	12/99
6	JVC	GC-S5	dostateczna	3999	12/99
7	Agfa	ePhoto 1680	dostateczna	3800	12/99
8	Minolta	Dimáge EX Zoom 1500	dostateczna	5990	12/99
		Kamery cyfrowe			
1	Panasonic	NV-DA 1 EG	bardzo dobra	4499	10/99
2	Canon	DM-MV 10	bardzo dobra	6999	10/99
3	Panasonic	NV-EX 1 EG	bardzo dobra	7999	10/99
4	Sony	DCR-TRV 9	bardzo dobra	7999	10/99
5	JVC	GR-DVM 5	dobra	7999	10/99
6	JVC	GR-DV 3	dobra	5999	10/99
7	Canon	DM-MV 100	dobra	5899	10/99
		Kasety audio			
1	Maxell	XL II-S	dobra	7,90	25/98
2	TDK	MA	dobra	13,00	25/98
3	Sony	UX-S	dobra	5,70	25/98
4	Sony	UX-Pro	dobra	8,70	25/98
5	Maxell	UD II-CD	dobra	5,20	25/98
6	BASF	CS II	dobra	6,20	25/98
7	Sony	UX	dobra	5,60	25/98
		Kasety wideo			
1	Maxell	HGX Black	celująca	21,00	4/99
2	BASF	PHG Hi-Fi	celująca	17,40	4/99
3	TDK	E-HG	bardzo dobra	16,00	4/99
4	BASF	Hi-Fi 240	bardzo dobra	19,50	4/99
5	BASF	EQ	bardzo dobra	13,00	4/99

Miejsce	Producent	Model	Jakość	Cena zł	Numer
		Kasety wideo			
6	Sony	Excellence V	bardzo dobra	18,00	4/99
		Magnetofony			
1	Pioneer	CT-S500S	bardzo dobra	1499	26/98
2	Denon	DRW-580	dobra	995	26/98
3	Teac	R-560	dobra	1180	26/98
4	Onkyo	TA-RW 244	dobra	1149	26/98
5	Technics	RS-AZ 7	dobra	1399	26/98
		Odtwarzacze CD			
1	Sony	CDP-XB 720	bardzo dobra	1299	1/99
2	Yamaha	CDX-493	bardzo dobra	999	1/99
3	Technics	SL-PS 607 D	bardzo dobra	1100	1/99
4	Onkyo	DX-7211	bardzo dobra	1100	1/99
5	Kenwood	DPF-3010	bardzo dobra	1079	1/99
6	Philips	CD 753	bardzo dobra	799	1/99
7	Denon	DCD-635	bardzo dobra	1050	1/99
8	Marantz	CD-48	bardzo dobra	999	1/99
		Odtwarzacze DVD			
1	JVC	XV-D 2000	bardzo dobra	3999	7/99
2	Yamaha	DVD-S 700	bardzo dobra	3999	7/99
3	Pioneer	DV-717	bardzo dobra	3699	7/99
4	Kenwood	DVF-5010	bardzo dobra	3799	7/99
5	Samsung	DVD-907	bardzo dobra	2799	7/99
6	Thomson	DTH 2000	bardzo dobra	1999	7/99
7	LG Electronics	DVD-2000 P	bardzo dobra	2399	7/99
8	Philips	DVD 730	bardzo dobra	1999	7/99
		Programy odtwarzające filmy DVD			
1	ATI	ATI DVD-Player do Rage 128	bardzo dobra	39	17/99
2	ATI	ATI DVD-Player do Rage Pro	bardzo dobra	39	17/99
3	Elsa	Elsamovie	dobra	93	17/99
4	Matrox	Zoran Soft DVD	dobra	65	17/99
5	Diamond	Zoran Soft DVD	dostateczna	43	17/99
		Przenośne odtwarzacze CD			
1	Philips	AZ7381	dobra	549	8/99
2	Panasonic	SL-S230	dobra	479	8/99
3	Kenwood	DPV-393 EH	dobra	499	8/99
4	Sony	D-181	dobra	379	8/99
5	Grundig	CDP 310	dobra	399	8/99
6	Kenwood	DPC-191	dobra	399	8/99
7	Aiwa	XP-272	dostateczna	419	8/99

Ankieta Czytelników

Komputer ŚWIAT

Drodzy Czytelnicy! Przysyłając do redakcji wypełnione ankiety wraz z propozycją polskiego odpowiednika słowa komputer, możecie otrzymać następujące nagrody:



1. nagroda

cyfrowa kamera wideo

Digital 8 Sony DCR-TRV110

wartość: 4000 zł



2. nagroda

monitor kolorowy 17"

Sony MultiScan 200GS 17"

wartość: 2000 zł



3. nagroda

kolorowa drukarka atramentowa

Epson Stylus Color 740

wartość: 1200 zł



4. nagroda x 16

walkman

Sony WM-FX477

wartość: 300 zł

Drodzy Czytelnicy,

Zakładamy, że kupujecie nasze czasopismo, aby znaleźć w nim jak najwięcej użytecznych informacji. My, redakcja pisma, dokładamy wszelkich starań, aby Komputer ŚWIAT zadowalał Was. Staramy się nasycać każde wydanie jak najlepszymi artykułami, testami, praktycznymi radami, opisami nowych technologii.

Sądząc z Waszych listów oraz e-mailów, często udaje się nam sprostać Waszym oczekiwaniom. Ale z Waszą pomocą możemy robić to lepiej! Pomóżcie nam więc dalej ulepszać czasopismo, stwórzmy razem Komputer ŚWIAT, który Was w pełni usatysfakcjonuje.

Powiedzcie nam więcej o sobie: kim jesteście, jakie macie upodobania, czego nie lubicie, co Wam przeszkadza i przede wszystkim, jaki ma być ten Wasz Komputer ŚWIAT. My zrobimy resztę...

Osoby, które do 28.08.99 przyślą do redakcji wypełnioną ankietę wraz z propozycją polskiej nazwy komputera (może być faksem pod numer telefonu 022 6084058 z dopiskiem Ankieta lub e-mailem pod adresem ankieta@komputerswiat.pl oraz pocztą pod adresem redakcja Komputer ŚWIAT - Ankieta, Axel Springer Polska Sp. z o. o., 02-671 Warszawa 108, skr. poczt. nr 66), mogą otrzymać atrakcyjne nagrody. Uwaga: informacje zawarte w ankietach zostaną przeanalizowane wyłącznie statystycznie i nie będą użyte w celach innych niż opisane wyżej - redakcyjne. Dane adresowe posłużą jedynie do dostarczenia nagród uczestnikom ankiety i nie zostaną udostępnione osobom trzecim. Po opracowaniu ankiety indywidualne kwestionariusze zostaną zniszczone.

Spośród Czytelników, którzy nadeślą kompletnie wypełnione ankiety, komisja wybierze laureatów - autorów najlepszych polskich odpowiedników słowa komputer i przyzna im nagrody. Nazwiska laureatów opublikujemy w numerze 23 Komputer ŚWIATA. Wybór laureatów odbędzie się 19 września 1999 roku w siedzibie organizatora. Regulamin ankiety do wglądu w redakcji.

Wszyscy, którzy przyślą do redakcji wypełnione ankiety, otrzymają próbną darmową prenumeratę Komputer ŚWIATA (trzy wydania)



Ankieta Czytelników ○ Ankieta Czytelników ○ Ankieta Czytelników ○ Ankieta Czytelników

Ankieta Czytelników

Komputer ŚWIAT

Wypełnij, wyślij i wygraj!

1 Które ze stałych rubryk Komputer ŚWIATA czyta Pani/Pan najczęściej (zaznaczyć krzyżykiem)

	czytam zawsze	czytam czasami	nie czytam
Okładka	☐	☒	☐
Spis treści	☒	☐	☐
Od redaktorów	☐	☒	☐
Nowości-sprzęt	☒	☐	☐
Nowości-programy	☒	☐	☐
Lista najlepiej sprzedających się programów	☒	☐	☐
Test sprzętu	☒	☐	☐
Poradnik	☐	☒	☐
Magazyn	☒	☐	☐
Krzyżówka	☐	☒	☐
Test programów	☒	☐	☐
Wskazówki	☒	☐	☐
Online	☐	☒	☐
Dla ambitnych	☒	☐	☐
Gry	☒	☐	☐
Nowości gry	☒	☐	☐
Telekomunikacja	☒	☐	☐
Nowości telekomunikacja	☒	☐	☐
Hi-fi/Wideo/Foto	☐	☒	☐
Nowości Hi-fi/Wideo/Foto	☐	☒	☐
Listy Czytelników	☐	☒	☐
Odpowiedzi ekspertów	☐	☒	☐
Sklepik Komputer ŚWIATA	☒	☐	☐
Co słychać na giełdzie	☒	☐	☐
Ceny na rynku	☒	☐	☐
Co nowego u konkurencji	☒	☐	☐
Recenzje (wideo, DVD, książki)	☐	☒	☐
Znani o komputerach, dowcipy	☒	☐	☐
W następnym numerze	☒	☐	☐

2 Jakiego typu pozycje czyta Pani/Pan najchętniej:

	czytam zawsze	czytam czasami	nie czytam
nowości na rynku	☒	☐	☐
testy – tekst	☒	☐	☐
testy – tabele	☒	☐	☐
tabele najlepsze na rynku	☒	☐	☐
artykuły informacyjne (zastosowanie elektroniki w różnych dziedzinach życia)	☒	☐	☐
wskazówki krok po kroku	☒	☐	☐
zestawienia produktów	☒	☐	☐

3 Dlaczego czyta Pani/Pan Komputer ŚWIAT:

- korzystam ze wskazówek krok po kroku ☒
- szukam informacji o nowym sprzęcie i programach ☒
- pragnę poszerzyć wiedzę na temat programów i urządzeń elektronicznych ☒
- zamierzam kupić sprzęt komputerowy bądź program i korzystam z zestawień publikowanych w Komputer ŚWIECIE ☐
- szukam informacji o ciekawych stronach w internecie ☐
- inne (jakie) ....

4 Jak ocenia Pani/Pan przydatność porad w sekcji Wskazówek:

- dotyczą programów, które mam w komputerze i które sprawiają mi problemy ☒
- dotyczą programów, których nie mam komputerze ☐
- dotyczą programów, które wprawdzie mam w komputerze, ale które nie sprawiają mi problemów ☐
- powinny dotyczyć również następujących programów ....

5 Czy Wskazówki w Komputer ŚWIECIE są:

- zbyt proste ☐
- w sam raz ☒
- zbyt trudne ☐

6 Czy Komputer ŚWIAT powinien poświęcić więcej miejsca:

- wskazówkom dotyczącym obsługi programów ☒
- testom sprzętu ☒
- telekomunikacji i sprzętowi hi-fi/wideo/foto ☐
- internetowi ☐
- a może ....

7 Jak ocenia Pani/Pan dobór tematów w Komputer ŚWIECIE:

- trafny, odpowiada mi ☒
- czasem nie jestem zadowolona(y) ☐
- nie jest dobry ☐

8 Jakie są zalety Komputer ŚWIATA:

....

9 Jakie są wady Komputer ŚWIATA:

....

10 Proszę podać trzy najciekawsze artykuły tego numeru w kolejności od najlepszego:

....

11 Proszę podać trzy najmniej ciekawe artykuły tego numeru w kolejności od najgorszego:

....

12 Czy korzysta Pani/Pan z internetu/poczty elektronicznej:

- w domu ☐
- w pracy/w szkole ☐
- u znajomych/rodziny ☒
- nie korzystam ☐

ciąg dalszy na następnej stronie

Ankieta Czytelników ○ Ankieta Czytelników ○ Ankieta Czytelników ○ Ankieta Czytelników

13 Czyta Pani/Pan Komputer ŚWIAT, ponieważ:
- [ ] pomaga w pracy zawodowej
- [ ] dostarcza rozrywki
- [x] pozwala ogólnie orientować się w problematyce komputerowej
- [ ] pomaga w zakupach sprzętu i programów
- inne ....

14 Jakich informacji o internecie szuka Pani/Pan w Komputer ŚWIECIE:
- [ ] na temat podłączenia się do internetu lub zmiany ustawień w programie i sprzęcie
- [ ] o konfiguracji programów do obsługi internetu/poczty elektronicznej
- [x] adresów i opisów ciekawych stron WWW
- innych (jakich?) ....

15 Czy Komputer ŚWIAT różni się od innych tytułów komputerowych:
- [x] doborem tematów
- [x] stopniem trudności (jest prostszy)
- [ ] stroną graficzną
- [ ] nie różni się

16 Kupuje Pani/Pan Komputer ŚWIAT:
- [x] każdy numer
- [ ] dosyć często (kilka numerów w półroczu)
- [ ] sporadycznie

17 Czy fakt, że Komputer ŚWIAT jest dwutygodnikiem, oznacza że:
- [x] zawsze wiem, kiedy czasopismo wchodzi do sprzedaży
- [ ] nie zawsze wiem, że najnowszy numer już się pojawił w kioskach

18 Czy Komputer ŚWIAT powinien się ukazywać:
- [x] częściej (tygodnik)
- [ ] rzadziej (miesięcznik)

19 Prosimy nie zastanawiając się, odpowiedzieć, czy Komputer ŚWIAT ukazuje się w:
- [ ] poniedziałki
- [x] wtorki
- [ ] środy
- [ ] czwartki
- [ ] piątki

20 Czy Pani/Pana zdaniem Komputer ŚWIAT kosztuje:
- [ ] zbyt mało
- [x] w sam raz
- [ ] zbyt wiele

21 Skąd Pani/Pan dowiaduje się, że nowy Komputer ŚWIAT jest w kiosku:
- [ ] z reklamy radiowej
- [ ] z reklamy telewizyjnej
- [ ] z reklamy w innych czasopismach ilustrowanych
- [x] z plakatu na kiosku/ w witrynie sklepowej
- [ ] natknąłem się na Komputer ŚWIAT w internecie
- [ ] zobaczyłem to czasopismo w kiosku
- [ ] po prostu zawsze pamiętam, że w daną środę ukazuje się kolejny numer
- w inny sposób (jaki?) ....

22 Czy ma Pani/Pan trudności w nabywaniu Komputer ŚWIATA?
- [ ] tak, mój kiosk/sklep nie zamawia tego czasopisma w ogóle
- [ ] tak, czasami numer jest wysprzedany
- [x] nie

23 Czy prenumerowałaby Pani/Pan Komputer ŚWIAT, gdyby czasopismo dostarczano do domu w dniu ukazania się na rynku:
- [x] tak
- [ ] nie
- [ ] nie wiem

24 Jaki ma Pani/Pan komputer w domu:
- [x] ma nie więcej niż dwa lata
- [ ] ma dwa-cztery lata
- [ ] ma więcej niż cztery lata
- [ ] nie mam komputera w domu

25 Czy na Pani/Pana komputerze zainstalowano:
- [ ] tylko MS-DOS
- [ ] Windows 3.11
- [x] Windows 95
- [ ] Windows 98
- [ ] nie wiem

26 Czy czyta Pani/Pan inne pisma o tematyce okołokomputerowej:

	każdy lub prawie każdy numer	czasami	wcale
Chip	[ ]	[x]	[ ]
PC World Komputer	[ ]	[ ]	[x]
Computer Easy	[ ]	[ ]	[x]
Enter	[ ]	[ ]	[x]
PC Kurier	[ ]	[ ]	[x]
CD Action	[ ]	[x]	[ ]
PC Okey	[ ]	[ ]	[x]
Cool Games	[ ]	[ ]	[x]

27 Czy czyta Pani/Pan prasę codzienną:
- [x] codziennie (b. często)
- [ ] raczej rzadko
- [ ] nie

28 Jaki charakter ma Pani/Pana praca:
- [ ] mam własną firmę
- [ ] pracuję umysłowo na kierowniczym stanowisku
- [x] pracuję umysłowo
- [x] pracuję fizycznie
- [ ] nie pracuję
- [ ] studiuję
- [ ] uczę się

29 Pani/Pana wiek:
- [ ] do 15 lat
- [ ] 16-25 lat
- [x] 26-35 lat
- [ ] 36-45 lat
- [ ] powyżej 45 lat

30 Jest Pani/Pan:
- [ ] kobietą
- [x] mężczyzną

31 Pani/Pana znajomość tematyki komputerowej można określić jako:
- [ ] jestem początkująca/y
- [x] średnio zaawansowana/y
- [ ] ekspert komputerowy



Imię: JACEK
Nazwisko: CYGAN
Ulica: WIELICKA 82/54
Kod pocztowy: 30-561
Miejscowość: KRAKÓW

Komputer po polsku to: ....

- [ ] Chcę otrzymać darmową prenumeratę Komputer ŚWIATA (3 wydania)



Arena dla Quake'a

Wciąż odbywają się premiery nowych gier z coraz doskonalszą grafiką i dźwiękiem. Niestety, aby docenić rewolucyjne zmiany zachodzące na rynku gier, potrzebujemy odpowiednio wyposażonego komputera. Komputer ŚWIAT pokaże, jaką konfigurację wybrać

Punkt pierwszy przy zakupie komputera do gier to wybór bardzo wydajnej i obsługującej możliwie najwięcej funkcji 3D karty graficznej. Na szczęście pojawiło się ostatnio na rynku kilka nowych, godnych polecenia konstrukcji. Możemy wybierać pomiędzy Voodoo3, najnowszym dzieckiem firmy nVidia – układem Riva TNT2 albo serią Matrox G400.

Układy elektroniczne kart graficznych są coraz silniejsze i potrafią wyświetlać coraz więcej funkcji obrazu trójwymiarowego, jednak do gier nadal potrzebujemy wydajnego procesora. Nie należy stawiać na starsze i wolniejsze modele. Odpowiedni będzie Celeron 400 MHz albo któryś z jego silniejszych braci – Celeron 433 MHz lub Celeron 466 MHz. Posiadacze grubszego portfela mogą kupić Pentium II lub nawet Pentium III.

Gry stają się pamięciożerne. Mnogość grafiki trójwymiarowej sprawia, że wymagają one dużo pamięci operacyjnej RAM i coraz większych dysków twardych do swojej instalacji. Polecamy komputer z minimum 64 MB, 100-megahercowej pamięci SDRAM i dysk twardy o pojemności 6-8 GB (gigabajtów).

Gra bez muzyki i realistycznych, mrożących krew w żyłach odgłosów komputerowej rzeczywistości to strata czasu. Obecnie coraz więcej gier generuje dźwięk przestrzenny, a zatem najlepiej kupić kartę dźwiękową, która pozwala na uzyskanie takich efektów. Najlepiej sprawdzi się w tej roli któryś z modeli karty Sound Blaster Live! lub karta oparta na układzie Vortex Aureal 2, np. Diamond Monster Sound MX 300. Obsługują one dźwięk 3D oraz pozwalają na podłączenie czterech głośników, w tym nawet specjalnych komputerowych zestawów głośników 3D typu 4+1.

Najnowsze gry ukazują się na płytach CD-ROM, a wkrótce możemy spodziewać się inwazji tytułów wydawanych na płytach DVD. Koniecznie zatem trzeba kupić szybki napęd CD-ROM albo napęd DVD.

Modem to urządzenie przydatne także dla gracza. Dzięki niemu możemy pobierać z internetu nowe sterowniki do naszego sprzętu lub poprawki do ulubionych gier.

Warto wiedzieć

Manipulujemy grą

Nowe gry są na tyle złożone, że bardzo trudno jest je obsługiwać jedynie za pomocą myszki i klawiatury. Dla wielu graczy koniecznym nabytkiem będzie więc dodatkowy manipulator, np. dżojpad. To pozornie proste urządzenie, które przypomina wyglądem bumerang, jest nieocenioną pomocą w grach zręcznościowych, a nawet symulacyjnych. Pozwala płynnie sterować postaciami na ekranie w grach przygodowych lub naszym wehikułem. Ponadto większość modeli oferuje także dodatkowe, programowalne przyciski (możliwość przypisania przyciskom różnych funkcji gry), dzięki czemu gra staje się znacznie bogatsza w różnego rodzaju opcje. Niektóre dżojpady są wyposażone w bardzo efektowną funkcję HAT, która pozwala w trakcie gry na rozglądanie się na boki lub z różnych pozycji. Jednak najbardziej charakterystyczną cechą tego urządzenia jest miniaturowy drążek sterowniczy.



Wszechstronny dżojpad znacznie ułatwi nam grę

Komputer do gier

01 Płyta główna ATX z chipsetem BX	350 zł
02 Procesor Intel Celeron 400 MHz	450 zł
03 Pamięć RAM 64 MB SDRAM (100 MHz)	250 zł
04 Dysk twardy 6 GB UltraDMA/33	500 zł
05 Napęd CD-ROM 36x	200 zł
06 Karta graficzna 07 AGP, 2x, min. 16 MB pamięci obrazu	500 zł
Karta dźwiękowa: dźwięk 3D, wyjście do czterech głośników	280 zł
Napęd dyskietek 1,44 MB	60 zł
Klawiatura	40 zł
Mysz	40 zł
Obudowa ATX Midi Tower	200 zł
Monitor 17-calowy	1000 zł
Karta faks-modem 56 kb/s	170 zł
Dżojpad	40 zł
System operacyjny Windows 98 OEM	400 zł
Razem:	**4480 zł**

Kupując wszystkie części u jednego dostawcy, możemy negocjować do 10 procent rabatu. Kupując gotowy już komputer z gwarancją, dopłacimy 10 procent, ale możemy dokupić tańszą OEM-ową wersję Windows 98, oferowaną tylko z nowymi zestawami.

Za dwa tygodnie: tani komputer

Co to właściwie jest...

01 płyta główna
To podłoże, na którym znajdują się układy elektroniczne komputera, takie jak procesor, pamięci czy karty rozszerzające. Od nowoczesności płyty głównej zależy, czy będziemy mogli w przyszłości udoskonalać swój komputer.

02 procesor
Układ scalony, którego działanie polega na wykonywaniu ciągów poleceń, zwanych programami. W nazwie procesora, np. AMD K6-2 3D 350 MHz, AMD to nazwa producenta, K6-2 3D to model, zaś 350 MHz to rytm pracy.

03 pamięć operacyjna, RAM
Układy elektroniczne, w których przechowywane są dane i programy podczas pracy komputera. Zawartość pamięci operacyjnej ginie po wyłączeniu zasilania.

04 dysk twardy
Pamięć trwała. Zapisane na nim dane i programy zachowują się również po wyłączeniu komputera. W komputerach dyski twarde oznaczane są literą C i następnymi.

05 napęd CD-ROM
Urządzenie montowane w komputerze, które umożliwia odczytywanie krążków CD-ROM i odtwarzanie płyt kompaktowych.

06 karta
Urządzenie w postaci płytki wsuwanej w gniazdo w płycie głównej. Karty wykonują specjalistyczne prace, np. karta graficzna wyświetla obraz na monitorze, a karta muzyczna nagrywa i odtwarza dźwięki.

07 AGP
Od ang. Advanced Graphics Port – rozszerzony port graficzny. Nowy typ złącza skonstruowanego specjalnie na potrzeby kart graficznych.

Czytelnicy piszą...





Czym rozczarowany?

Jestem zawiedziony. Gdy w zeszłym roku kupiłem pierwszy numer Waszego pisma, pomyślałem sobie: Nareszcie porządne POLSKIE pismo komputerowe. I myślałem tak do końca czerwca. Do czasu, kiedy na stoisku z zagranicznymi gazetami zobaczyłem Computer Bilda. Zorientowałem się, że jesteście tylko marną przeróbką niemieckiego czasopisma. Szkoda.

Rozczarowany

Od redakcji: *A już myśleliśmy, że miłość jest ślepa... Ale poważnie: co ma większe znaczenie – skąd przyszedł pomysł (mowa oczywiście o ukochanym Komputer ŚWIECIE) czy jak jest realizowany? Rzeczywiście idea przystępnego dwutygodnika dla początkujących użytkowników komputerów została najpierw zrealizowana w Niemczech – w postaci bardzo poczytnego Computer Bilda. Później powstały pisma-siostry w Polsce i w Hiszpanii. Każde pismo jest jednak oryginalne, redagowane na miejscu, dostosowane do realiów swego kraju i potrzeb własnych Czytelników.*

Testy marzeń

Jestem Waszym czytelnikiem od numeru 23/98 i od tamtego czasu kupuję Komputer ŚWIAT regularnie. Po prostu uważam Wasze pismo za najlepsze na rynku :-). Mam jedno (słownie – tylko jedno) zastrzeżenie. Wasz starszy brat – Auto ŚWIAT – drukuje świetne testy samochodów marzeń. Czy Wy nie moglibyście od czasu do czasu postąpić podobnie? Długo czekałem, żeby w teście pojawił się np. telefon Motoroli v.3688. Nie doczekałem się. Ponieważ jednak zakochałem się w nim, kupiłem go mimo to – na szczęście jestem z niego bardzo zadowolony. Ale od czasu do czasu miło by było poczytać, jak rywalizują komórki, modemy, płyty, monitory czy drukarki będące poza zasięgiem większości z nas.

Fox





Czy to przydatny osprzęt?

W numerze 14/99 Komputer ŚWIATA pokazaliście uniwersalny zestaw Desktop MicroSaver zabezpieczający wszystkie typy komputerów i dwa podzespoły. Ten zestaw zabezpieczający jest bardzo lichy, w ogóle – tandeta. Kupując to, ktoś po prostu straci pieniądze.

Uważam, że powinniście staranniej dobierać akcesoria, które pokazujecie, by nie narażać swoich czytelników na stratę pieniędzy. Dla złodzieja to zabezpieczenie jest pestką.

Katarzyna Kucharska

Od redakcji: *Wybierając zestaw zabezpieczający MicroSaver, mieliśmy na myśli właśnie zabezpieczenie przed ewentualną kradzieżą, a nie podanie przepisu na konstrukcję szafy pancernej. Zabezpieczenia to nie systemy antywłamaniowe, dlatego pokazujemy rozwiązania najwygodniejsze i nie wymagające kłopotliwych instalacji. Są one przydatne nie tylko w domu, ale także podczas tak popularnych spotkań targowych. Stalowa cienka linka, wkładka zabezpieczająca do stacji dyskietek to też coś. Nie jest wcale łatwo oderwać od ścianki komputera przyklejony zaczep, poradzić sobie z przepiłowaniem stalowej linki lub rozłupać zabezpieczenie stacji dyskietek.*

Dla fachowców i laików

Kiedy kupiłem pierwszy numer Waszego czasopisma, pomyślałem: jeszcze jedno, niskobudżetowe pismo dla całkiem zielonych. Tymczasem z przyjemnością obserwuję prężny rozkwit Waszego magazynu i chociaż o komputerze wiem sporo, Wasza gazeta dostarcza mi nowej ciekawej wiedzy. Artykuły są napisane w sposób zrozumiały dla laików, lecz zarazem interesujący nawet dla fachowców. Główne rubryki są po prostu świetne, testy sprzętu dokładne, a mniejsze rubryki stanowią doskonałe uzupełnienie zawartości pisma. Jedynie czasem niesłuszne wydają mi się argumenty czytelników w Skrzynce zażaleń – niektórzy oczekują nie wiadomo czego od firm komputerowych. Ludzie, to nie Zachód, gdzie dobro klienta przedkłada się ponad wszystko!!! Panuje inna mentalność, inny jest stan rynku. Na razie możemy tylko pomarzyć o poprawie.

Wojtek



Wiedza tajemna

Jakie było moje zdumienie, gdy otworzyłem kupiony właściwie z ciekawości (te reklamy w TV są skuteczne – czasami wprost sypię cytatami) numer Waszego pisma. Stale byłem czytelnikiem śp. Bajtka i Komputera, później PC World Komputera, a obecnie czytam PC Kurier (przystępna cena i interesująca mnie zawartość), ale...

No właśnie – ALE. Często spotykam się z różnymi terminami fachowymi (komputery to dla mnie chleb powszedni) i niestety czasem ich nie rozumiem. U Was jest wszystko bardzo, ale to bardzo jasne i zrozumiałe. Pewnie, że są tacy, którzy płaczą ze śmiechu, gdy czytają niektóre artykuły – ja wręcz przeciwnie, bo wiem, jak bardzo takie wręcz drobiazgowe tłumaczenie ułatwia innym obsługę komputera (codziennie pracuję z ludźmi, dla których np. mysz i Windows to wiedza tajemna i muszę im pewne informacje przekazać tak, żeby zrozumieli).

Cieszę się, że znalazłem bardzo fajne pismo (kupuję je regularnie) o tematyce komputerowej i nie tylko (i bardzo dobrze!!!). Trzymajcie tak dalej (chodzi o zawartość i cenę).

Piotr Wdowiak

PS. W numerze 14/99 zamieściliście artykuł o badaniach kosmosu (poszukiwanie obcych cywilizacji) i właśnie ściągnąłem oprogramowanie, a teraz ściągają się dane do obróbki.

Znaj proporcjum

Ogólnie rzecz biorąc, Komputer ŚWIAT to naprawdę świetna gazeta i do tego znakomicie się ją czyta. Wasze największe atuty to przede wszystkim wnikliwe testy oraz fajny dział nowości gier. Mam jednak kilka uwag.

1. Rozumiem wyjaśnianie podstawowych pojęć dla zielonych, ale wyeliminujcie przynajmniej wyjaśnianie tego samego słowa po parę razy w jednym numerze!

2. Dlaczego dział gier schudł? (gdzie nowości, sprzedawalność???).

3. Uaktualniajcie rankingi! Jeżeli np. w RTS-ach nie załapał się Starcraft, a był testowany w numerze specjalnym, to możecie go już teraz wrzucić do tabeli najlepszych.

4. Czy można zamówić numery archiwalne? (To tak z innej beczki :-)).

5. Proponuję też odchudzić dział telekomunikacji. W końcu to głównie pismo komputerowe, nie? Znaj proporcjum, mocium panie :-)).

Robert R91

Od redakcji: *W sprawie numerów archiwalnych prosimy kierować się do działu kolportażu (tel. 022 6084001). Pozostałe uwagi przemyślimy i postaramy się w miarę możliwości do nich zastosować (nawet już zaczęliśmy :-)), ale wyjaśnienia tych samych terminów w różnych artykułach raczej zostaną – nie każdy przecież czyta cały numer od deski do deski.*



Specjaliści odpowiadają na pytania Czytelników

Odpowiedzi udzielamy tylko w druku, osobom które podały swoje imię, nazwisko i miejsce zamieszkania. Pytania prosimy wysyłać pocztą elektroniczną: eksperci@komputerswiat.pl faksem: (022) 6084077; lub pod adresem: Komputer ŚWIAT, Axel Springer Polska, 02-222 Warszawa, Aleje Jerozolimskie 181, z dopiskiem Eksperci

FAT16 czy 32?

Mam kilka pytań dotyczących FAT16 i FAT32
1. Czy zmiana na FAT32 jest nieodwracalna, czy w jakiś sposób można powrócić do FAT16?
2. Czy z dysku FAT16 da się kopiować pliki na dysk z FAT32 lub na odwrót ?
3. Czy są jakieś złe strony FAT32?

Kamil Rogiński
Gdańsk



Grzegorz Mochtak Portal

Przede wszystkim należy powiedzieć, że zmiana dysku z FAT16 na FAT32 to wyrażenie potoczne. Ściśle rzecz ujmując, jest to zmiana sposobu alokacji plików i podział dysku na mniejsze (4 kB) klastry. Zmiana z FAT32 na FAT16 jest możliwa, lecz niestety potrzebny jest do tego bardziej zaawansowany program niż ten, który jest dostępny w systemie Windows, czyli Konwerter dysku (FAT32). Doskonałym narzędziem do takich zmian jest Partition Magic 3.0. Zmiana na dysku może być dokonana praktycznie bez ryzyka utraty danych. Jedynym warunkiem pomyślnej konwersji jest wystarczająca (przynajmniej dziesięć procent) ilość wolnego miejsca na dysku.

Jeżeli chodzi o pytanie drugie, to przychodzi mi na myśl tylko jedna sytuacja, kiedy nie da się skopiować plików z FAT32 na FAT16: gdy system jest uruchamiany z dysku FAT16 i jako taki nie obsługuje FAT32, np. Windows 95 OSR1, wszystkie wersje DOS i PC DOS. Natomiast w Windows 95 OSR 2 i Windows 98 dane mogą być przenoszone bez problemów.

Jak niemal wszystko, FAT32 ma również złą stronę – jeżeli nie przeprowadzamy w miarę regularnej defragmentacji dysku, nasze dane są zapisywane fragmentami na jego całej powierzchni, co może wydłużyć czas wykonywanych operacji.

Tajemniczy procesor

Chciałbym się dowiedzieć, co to jest Celeron 370?

Adam Kołodziej
Rudnik



Izabela Sokołowska TCH Components

Obawiam się, że zaszło pewne nieporozumienie. Nie ma czegoś takiego, jak Celeron 370.

Czytelnik zapewne pyta, jaka jest różnica między procesorem Celeron pod gniazdo Socket 370, a procesorem Pentium II pod gniazdo Slot 1.

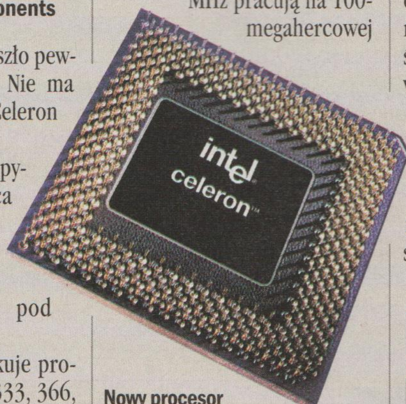
Firma Intel produkuje procesory Intel Celeron 333, 366, 400 i 466 oraz 500 MHz. Procesory te mogą być zainstalowane w płytach ze złączem Socket 370, w płytach głównych z chipsetem LX, ZX, BX, i810, SIS620 (np. A-Open MX3W, A-trend ATC7460). Procesory pracują na szynie danych taktowanej zegarem 66 MHz i mają 128 kB pamięci cache drugiego poziomu.

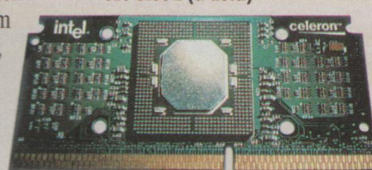
Do niedawna produkowano także procesory Intel Celeron pod Slot 1, uznawane za bardziej atrakcyjne przez mniej zamożnych klientów. Nabywali oni słabszy procesor Celeron pod Slot 1, mając nadzieję, że później go wymienią na Pentium II lub Pentium III, gdy spadnie cena tych procesorów. Ponieważ Intel wycofał się z produkcji Celeronów pod Slot 1, wielu producentów komputerów zdecydowało się na wykorzystanie tzw. przejściówki na Slot 1.

Procesory Celeron przeznaczone są dla wymagających użytkowników przywiązujących jednak dużą wagę do ceny. Cieszą się one dużą popularnością ze względu na korzystny stosunek wydajności do ceny.

W chwili obecnej produkowane przez Intela procesory Intel Pentium II 400 i 450 MHz pracują na 100-megahercowej magistrali systemowej FSB i mają 512 kB pamięci cache drugiego poziomu. Produkowane są tylko w wersji pod Slot 1.

Najmłodsze dzieci Intela: procesory Pentium III 450, 500, 550 i 600 wypierają Pentium II. Pentium III produkowane jest w obudowie pod Slot 1.





Nowy procesor Celeron montowany w gnieździe Socket 370 (u góry); starszy, już nie produkowany model pod złącze Slot 1 (u dołu)

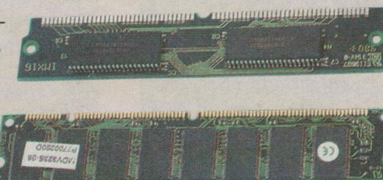
Dwa lata spokoju

Jak długo będzie można spokojnie grać i pracować w programach biurowych na zakupionym dzisiaj komputerze klasy PC wyposażonym w 128 MB pamięci RAM?

Wojciech Foryś
Żary



Andrzej Rzechuła Astech



Aby zapewnić sobie komfortową pracę, potrzebujemy 128 MB RAM-u

Uważam, że spokojnie będzie można pracować na takim sprzęcie przez dwa lata. Przez następne dwa lata także będzie to możliwe i w wypadku programów biurowych nie powinny wystąpić zauważalne niedogodności. Jednak jeżeli chodzi o gry, to najszybciej będą starzeć się karty graficzne i nośniki (zmiana CD na DVD), więc po dwóch latach trzeba będzie wymienić przynajmniej te elementy. I wiadomo – chociaż za dwa lata komputer będzie już stary, nie będzie to mu jednak przeszkadzało sprawnie pracować.

Dziwny modem

Zainstalowałem w swoim komputerze modem Zoltrix 56K Int Sp Phone (FMVSP56i) wewnętrzny. Gdy łączę się z internetem, na ekranie pojawia się informacja, że modem nie jest włączony. Sprawdzałem go w komputerze kolegi – identyczna reakcją. W sklepie, gdzie go kupowałem, działa jednak dobrze. U kolegi mój modem działa źle, a jego dobrze.

hudy3@friko6.onet.pl



Marcin Szczerbiński Megabajt Sp. z o. o.

Jednoznaczna odpowiedź na przedstawiony przez Czytelnika problem jest trudna bez dokładnego przetestowania urządzenia na stanowisku diagnostycznym. Jednak opierając się na informacjach, które są zawarte w liście od Czytelnika, mogę przyjąć kilka hipotez co do uszkodzenia modemu.

1. Urządzenie jest po prostu nieprawidłowo zainstalowane, co można łatwo sprawdzić w Panelu sterowania, uruchamiając diagnostykę modemu. Możemy tego dokonać w następujący sposób: Przycisk Start, Ustawienia, Panel sterowania, Modem. Wybieramy zakładkę Diagnostyka, zaznaczamy modem i przyciskamy Więcej informacji.

2. Modem jest prawidłowo zainstalowany w systemie operacyjnym, lecz nie został skonfigurowany w programie komunikacyjnym Dial-Up Networking.

3. Źle skonfigurowano parametry sieci potrzebne do nawiązania połączenia internetowego.

4. Modem próbuje nawiązać połączenie, tzn. zajmuje linię telefoniczną, wybiera numer, ale nie jest w stanie wynegocjować i utrzymać protokołu transmisyjnego z drugim modemem, więc rozłącza się. Przyczyną tego zjawiska może być: zła jakość linii telefonicznej, rodzaj centrali, zastosowanie przez operatora urządzeń typu PCM lub uszkodzenie w modemie któregoś z elementów dyskretnych. ■

Najniższe ceny w kraju

Ile teraz kosztuje drukarka atramentowa? Gdzie można niedrogo kupić więcej pamięci do naszego komputera? Na te i podobne pytania uzyskamy łatwo konkretne odpowiedzi, ponieważ przestudiowaliśmy ogłoszenia we wszystkich dużych gazetach w Polsce oraz w czasopismach fachowych.

Wybrane zostały najlepsze oferty w kraju. Nawet jeżeli okaże się, że z jakichś powodów dana oferta jest nieaktualna, przynajmniej wiadomo, jakie są relacje cenowe. Daje to podstawę do negocjacji z innym dostawcą sprzętu oraz wyposażenia komputerowego, np. w miejscu zamieszkania.

Dystrybutorów prosimy o ciekawe oferty (do 10 pozycji). Proszę je przesyłać nam faksem pod numer: (022) 6084077 (więcej informacji www.komputerswiat.pl).

Co to właściwie jest...

01 typ procesora
W kompletnych zestawach komputerowych w kolumnie typ zawsze najpierw podajemy typ procesora. Ten „mózg" komputera określa miarodajnie jego prędkość obliczeniową. Po nazwie modelu (np. AMD K6) podana jest prędkość taktowania zegara w megahercach (np. 350 MHz). Im wyższa liczba, tym szybciej. Tutaj sprzedawca powiedziałby, że oferuje komputer „350".



02 pamięć RAM
Jest to robocza pamięć komputera. Gdy jest jej mało, komputer zmuszony jest zapisywać dane, które się w niej nie mieszczą, na dysku twardym. Spowalnia to znacznie pracę na komputerze. Przy dzisiejszych warunkach 32 MB pamięci to absolutne minimum, ale lepiej od razu kupmy 64 MB.

03 dysk twardy
Dysk twardy jest trwałą pamięcią komputera. Oznacza to, że wszystkie dane i programy zostają na nim zachowane również po wyłączeniu peceta. Pojemność dysków twardych podaje się w gigabajtach. Aktualnie kupując zestaw komputerowy, powinniśmy zdecydować się na dysk powyżej 2,5 GB, inaczej szybko może zabraknąć na nim miejsca.

04 laptop, notebook
Komputer o wymiarach (w pozycji złożonej) porównywalnych ze średniej wielkości książką lub zeszytem szkolnym. Komputer otwiera się jak książkę, przy czym jedną „okładką" jest wyświetlacz, a drugą – klawiatura z dodatkowymi urządzeniami. Notebook korzysta z tych samych programów co domowe komputery.

01 Procesor → 02 Pamięć RAM → 03 Dysk twardy

Producent	Typ	Cena z VAT (zł)	Dystrybutor	Miasto	Telefon
Komputery – całe zestawy					
Format	AMD K6-2 350 MHz, 32 MB, 4,3 GB, k.dźw. SB 64 PCI, CD 40x, MS Windows 98 PL	**2001**	Format	Warszawa	(022) 6254009
Baza	Intel Pentium-II 350 MHz, 64 MB, 4,3 GB, k.dźw. SB 16, CD 40x, MS Windows 98 PL	**2865**	Baza	Warszawa	(022) 6519032
NTT	Intel Pentium-II 400 MHz, 32 MB, 4,3 GB, CD 32x, k.dźw. 16 bit, MS Windows 98 PL	**3673**	NTT	Warszawa	(022) 6105161
Highscreen	Intel Pentium-II 450 MHz, 64 MB, 4,0 GB, k.dźw. 64 PCI Wave, CD 40x, MS Windows 98 PL	**4520**	Vobis	Lubieszyn	(091) 3118466
Optimus	Intel Pentium-II 350 MHz, 64 MB, 6,4 GB, k.dźw. SB 64 PCI, CD 40x, MS Windows 98 PL	**4635**	Optimus	Nowy Sącz	(018) 4440500
FF Computers	Intel Celeron-466 MHz, 128 MB, 8,4 GB, DVD 5x, k.dźw. SB Live, MS Windows 98 PL	**4730**	FF Computers	Bielsko-Biała	(033) 8185599
Adax	Intel Pentium-III 450, 64 MB, 6,4 GB, k.dźw. 16 bit, CD 40x, modem 56k, MS Windows 98 PL	**4960**	Oskar	Warszawa	(022) 8104238
Netseller	Intel Pentium-III 500 MHz, 64 MB, 6,4 GB, CD 32x, k.dźw. 16 bit, MS Windows 98 PL	**5530**	Net Seller	Warszawa	(022) 8282319
04 Laptopy (notebooki)					
California Access	CA 4500, 12,1" TFT, Intel Pentium-200 MHz MMX, 32 MB, 2,1 GB, CD 24x	**4879**	Karen	Warszawa	(022) 8739999
Aristo	FT8600, 12,1" TFT, Intel Celeron 400 MHz, 32 MB, 3,2 GB, CD-ROM 24x	**7235**	Comes	Wrocław	(071) 3735486
IBM	ThinkPad 390, 12,1" TFT, Intel Pentium-233 MHz MMX, 32 MB, 3,2 GB, CD 24x	**7307**	Optimus	Nowy Sącz	(018) 4440500
Compaq	Armada 1700, 12,1" TFT, Intel Pentium-II 266 MHz, 32 MB, 4,0 GB, CD 24x	**7308**	Aram Notebook	Warszawa	(022) 8436629
Highscreen	XA Advanced 266M, 12,1" TFT, Intel Pentium-266 MHz MMX, 32 MB, 4,0 GB, CD 24x	**7790**	Vobis	Lubieszyn	(091) 3118466
Toshiba	Satellite 4030 CDT, 13,3" TFT, Intel Celeron 300 MHz, 64 MB, 4,3 GB, CD 24x	**9748**	Techmex	Bielsko-Biała	(033) 8130000
Monitory					
Philips	104B 14"	**604**	Format	Warszawa	(022) 6254009
Highscreen	MS 1590 15"	**699**	Vobis	Lubieszyn	(091) 3118466
Optiview	15 LX 15"	**748**	Optimus	Nowy Sącz	(018) 4440500
Belinea	10 50 80 15"	**975**	FF Computers	Bielsko-Biała	(033) 8185599
Daytek	DT1731D 17"	**980**	Ultramedia	Warszawa	(022) 6546122
Sony	CPD-110 EST 15"	**992**	Tornado	Warszawa	(022) 8512401
Highscreen	MS 1779P 17"	**1090**	Vobis	Lubieszyn	(091) 3118466
NEC	A700 17"	**1623**	Format	Warszawa	(022) 6254009
Belinea	10 30 70 17"	**1891**	FF Computers	Bielsko-Biała	(033) 8185599
ADI	Microscan 17GT 17"	**2062**	Net Seller	Warszawa	(022) 8282319
Philips	Brillance 201P 21"	**5453**	Cadena	Swarzędz	(061) 8173022
Drukarki atramentowe					
Hewlett-Packard	DeskJet 420C	**416**	Format	Warszawa	(022) 6254009
Canon	BJC-250	**429**	Media Markt	Czeladź	(032)7639999
Lexmark	ColorJet 3200	**639**	Vobis	Lubieszyn	(091) 3118466
Epson	Stylus Color 440	**682**	FF Computers	Bielsko-Biała	(033) 8185599
Lexmark	ColorJet 5700	**832**	Format	Warszawa	(022) 6254009
Hewlett-Packard	DeskJet 710C	**926**	FF Computers	Bielsko-Biała	(033) 8185599
Hewlett-Packard	DeskJet 895C	**1503**	Format	Warszawa	(022) 6254009
Drukarki laserowe					
Brother	HL-820	**1207**	FF Computers	Bielsko-Biała	(033) 8185599
OKI	Page 8W	**1255**	Net Seller	Warszawa	(022) 8282319
Panasonic	KXP-6500	**1255**	Format	Warszawa	(022) 6254009
Hewlett-Packard	LaserJet 1100A	**2281**	Format	Warszawa	(022) 6254009
Hewlett-Packard	LaserJet 2100	**3390**	Vobis	Lubieszyn	(091) 3118466
05 Skanery					
Plustek	Page Reader 800	**99**	Multimedia Vision	Warszawa	(022) 8435481
Mustek	ScanMagic 4800P	**239**	Komputronik	Poznań	(061) 8671492
Plustek	OpticPro 6000P	**299**	Multimedia Vision	Warszawa	(022) 8435481
Boeder	ArtiScan 600	**369**	Vobis	Lubieszyn	(091) 3118466
Artec	1236P	**460**	Connect	Warszawa	(022) 8436628
Hewlett-Packard	ScanJet 3200C	**469**	Vobis	Lubieszyn	(091) 3118466
Agfa	SnapScan 310EPP	**570**	Mega World	Warszawa	(022) 6384464
Napędy CD-ROM					
Creative Labs	40x	**200**	Trio Computers	Lublin	(081) 5324643
BTC	40x	**210**	NTT	Warszawa	(022) 6105161
LG	40x	**215**	Komputronik	Poznań	(061) 8671492
Toshiba	36x	**218**	Net Seller	Warszawa	(022) 8282319
Asus	36x	**220**	Ultramedia	Warszawa	(022) 6546122
Philips	40x	**266**	Format	Warszawa	(022) 6254009
Asus	50x	**287**	Ultramedia	Warszawa	(022) 6546122
Napędy DVD					
Philips	PCA 424	**523**	Cadena	Swarzędz	(061) 8173022
LG	5/24x	**595**	Ultramedia	Warszawa	(022) 6546122
Pioneer	DVD-103S	**694**	Net Seller	Warszawa	(022) 8282319
06 Nagrywarki CD-RW					
Philips	CDRW PCA-362RW 2/6x Atapi	**919**	Cadena	Swarzędz	(061) 8173022
Samsung	SCW-230E 2/6x Atapi	**1192**	Cadena	Swarzędz	(061) 8173022
Yamaha	CRW 4416E 4/16x Atapi	**1365**	Net Seller	Warszawa	(022) 8282319
07 Modemy					
Pentagram	Hex 56k wew.	**160**	Multimedia Vision	Warszawa	(022) 8435481
Lucent	V.90 56k PCI wew.	**169**	FF Computers	Bielsko-Biała	(033) 8185599

Producent	Typ	Cena z VAT (zł)	Dystrybutor	Miasto	Telefon
Request	56k wew.	179	Vobis	Lubieszyn	(091) 3118466
BTC	56k wew.	180	NTT	Warszawa	(022) 6105161
Zoom	56k V.90 zewn.	463	Scientific	Warszawa	(022) 6448558
3Com	Faxmodem V.90 56k zewn.	505	Scientific	Warszawa	(022) 6448558
Karty grafiki					
Elsa	Winner 1000 4 MB AGP	133	FF Computers	Bielsko-Biała	(033) 8185599
Jaton	Video 740 Intel 8 MB AGP	203	Tornado	Warszawa	(022) 8512401
ATI	Xpert@Work 8 MB AGP	267	Optimus	Nowy Sącz	(018) 4440500
STB	Velocity 4400 16 MB AGP	475	Format	Warszawa	(022) 6254009
Diamond	Viper V550 16 MB AGP	499	Media Markt	Czeladź	(032)7639999
Matrox	Millennium G200 8 MB AGP	505	Net Seller	Warszawa	(022) 8282319
Creative Labs	Blaster Riva TNT 16 MB AGP	549	Media Markt	Czeladź	(032)7639999
Asus	V3400 TNT 16 MB AGP	729	Vobis	Lubieszyn	(091) 3118466
Diamond	Viper V770 32 MB AGP	959	Cadena	Swarzędz	(061) 8173022
Akceleratory					
Creative Labs	Blaster Voodoo II 3Dfx 12 MB	439	Format	Warszawa	(022) 6254009
STB	Voodoo III 2000 16 MB AGP	616	Net Seller	Warszawa	(022) 8282319
STB	Voodoo III 3000 16 MB AGP TV Out	804	Tornado	Warszawa	(022) 8512401
Karty dźwiękowe					
Diamond	Sonic Impact S90 PCI	129	Cadena	Swarzędz	(061) 8173022
Creative Labs	Sound Blaster AWE 64 Ensoniq PCI	137	Net Seller	Warszawa	(022) 8282319
Creative Labs	Sound Blaster 128 PCI	194	Format	Warszawa	(022) 6254009
Vivatec	Tango Pro	215	Net Seller	Warszawa	(022) 8282319
Creative Labs	Sound Blaster Live Value PCI	285	Format	Warszawa	(022) 6254009
Diamond	Monster Sound MX-300 PCI	349	Komputronik	Poznań	(061) 8671492
Procesory					
AMD	K6-2 350 MHz	290	Komputronik	Poznań	(061) 8671492
Intel	Celeron-366 MHz	350	Format	Warszawa	(022) 6254009
AMD	K6-2 400 MHz	397	Net Seller	Warszawa	(022) 8282319
Intel	Celeron-400 MHz	443	Format	Warszawa	(022) 6254009
Intel	Celeron-466 MHz	852	Format	Warszawa	(022) 6254009
AMD	K6-3 400 MHz	877	Net Seller	Warszawa	(022) 8282319
Intel	Pentium-II 400 MHz	943	Format	Warszawa	(022) 6254009
AMD	K6-3 450 MHz	1108	Net Seller	Warszawa	(022) 8282319
Intel	Pentium-III 450 MHz	1585	FF Computers	Bielsko-Biała	(033) 8185599
Intel	Pentium-III 500 MHz	2623	Net Seller	Warszawa	(022) 8282319
Dyski twarde					
Seagate	4,3 GB UDMA	415	Komputronik	Poznań	(061) 8671492
Quantum	3,2 GB UDMA	456	Ultramedia	Warszawa	(022) 6546122
Western Digital	6,4 GB UDMA	485	Komputronik	Poznań	(061) 8671492
Quantum	6,4 GB UDMA	576	Net Seller	Warszawa	(022) 8282319
Samsung	8,4 GB UDMA	601	Cadena	Swarzędz	(061) 8173022
Quantum	8,4 GB UDMA	662	Format	Warszawa	(022) 6254009
Samsung	12,9 GB UDMA	858	Cadena	Swarzędz	(061) 8173022
Pamięci					
-	SIMM 16 MB EDO	114	Format	Warszawa	(022) 6254009
-	DIMM 32 MB/100	135	Komputronik	Poznań	(061) 8671492
-	DIMM 64 MB/100	255	Komputronik	Poznań	(061) 8671492
-	DIMM 128 MB/100	468	Format	Warszawa	(022) 6254009
Płyty główne					
Shuttle	P2 LX DOT-637 ATX	194	Format	Warszawa	(022) 6254009
Atrend	VIA ATC-5220 ATX	308	Format	Warszawa	(022) 6254009
Soltek	SL-54U5 AT	328	FF Computers	Bielsko-Biała	(033) 8185599
Epox	MVP3 ATX	442	Net Seller	Warszawa	(022) 8282319
Lucky Star	P2 BX2 ATX 100 MHz	475	Mega World	Warszawa	(022) 6384464
Asus	P2B BX ATX 100 MHz	636	Ultramedia	Warszawa	(022) 6546122
Myszy					
Qtronix	Lynx 96 Net	23	FF Computers	Bielsko-Biała	(033) 8185599
Dexxa	Mouse	30	Oskar	Warszawa	(022) 8104238
Genius	Netscroll	35	NTT	Warszawa	(022) 6105161
A4-Tech	WWW 9	43	Format	Warszawa	(022) 6254009
Logitech	Pilot serial	107	Tornado	Warszawa	(022) 8512401
Głośniki komputerowe					
Sound Link	SV-805 30 W	51	Ultramedia	Warszawa	(022) 6546122
Encore	P-301 80 W	77	Format	Warszawa	(022) 6254009
Samsung	SMS-8320 100 W	161	Reset	Lublin	(081) 5320425
Genius	SP-718 200 W	180	NTT	Warszawa	(022) 6105161
Tunery telewizyjne i radiowe					
Vivatec	Karta radiowa	73	Ultramedia	Warszawa	(022) 6546122
Leadtek	WinView 601 TV/FM z teletekstem	465	Net Seller	Warszawa	(022) 8282319
Oprogramowanie					
Symantec	Norton AntiVirus 5.0	385	Softpoint	Warszawa	(022) 6358003
YDP	Euro Plus+ Reward 7xCD	399	TTS Company	Warszawa	(022) 8433855
Microsoft	Windows 98 PL Uaktualnienie	427	TTS Company	Warszawa	(022) 8433855
Microsoft	Windows 98 PL	841	APN Promise	Warszawa	(022) 6549064
Microsoft	Office 2000 Standard PL	2358	APN Promise	Warszawa	(022) 6549064

UWAGA: Komputer ŚWIAT nie jest w stanie weryfikować publikowanych w prasie ofert, które są podstawą tego zestawienia. To, że podajemy ofertę, nie oznacza, że rekomendujemy zakup. Korzystne ceny są często proponowane przez dystrybutorów, którzy oferują słabe wsparcie serwisowe dla swoich klientów. Cena wyższa od najniższej o 15 proc. jest korzystna, jeżeli towarzyszy jej dobry serwis sprzętu i oprogramowania. Ze względów bezpieczeństwa doradzamy nigdy nie płacić z góry oraz wybierać te oferty, w których sprzedawca zapewnia bezproblemowy zwrot gotówki za wadliwy towar.

Co to właściwie jest...

05 skaner

Skaner pozwala komputerowi zapisać obraz – grafikę lub fotografię – w sposób dla niego zrozumiały (czyli zapisuje je w postaci plików graficznych na dysku twardym). Zazwyczaj do skanera dołączane jest specjalne oprogramowanie rozpoznające tekst. Dzięki niemu możemy wczytać np. maszynopis i bez czasochłonnego przepisywania przejść od razu do edycji dokumentu.

06 nagrywarka CD-RW

Urządzenie umożliwiające nagrywanie własnych płyt CD na nagrywalnych krążkach CD-R i płytach wielokrotnego zapisu CD-RW. Za jej pomocą możemy np. przygotować kopię zawartości dysku twardego lub nagrać własny kompakt audio.

07 modem

Za pomocą modemu przesyłamy i odbieramy dane komputerowe (oraz faksy) linią telefoniczną. Jeżeli chcemy połączyć się z internetem, to zakup tego urządzenia jest konieczny. Produkowane są dwa typu modemów: wewnętrzne (mają postać karty, którą wkładamy do komputera) oraz zewnętrzne. Te ostatnie są droższe, ale o wiele łatwiej je zainstalować. Modemy różnią się poza tym szybkością przesyłania danych. Najszybsze dzisiaj pracują z prędkością 56 000 08 bps.

08 bps

Szybkość przesyłania danych przez modemy podaje się w bitach na sekundę (ang: bits per second – bps). Duża szybkość skraca czas połączeń telefonicznych, zmniejszając ich koszt. Wyższa cena zakupu może się więc prędko zwrócić.

Zanim zaczniesz przeglądać witryny w kiosku – przeczytaj. W naszej rubryce co dwa tygodnie prezentujemy okładki i tematy popularnej prasy komputerowej, technicznej i zbliżonej



Fot. PAWEŁ GROMADA



nr 8/99
w kioskach
od 19.07

Temat tytułowy
Napędy płyt CD-ROM

Tematy
Jak tanio urządzić kino domowe
Benchmarki – sprawdź swój komputer
Cena bezpieczeństwa – czy warto robić backup

Inne
Polska parodia Star Wars na krążku CD
Poszukiwania cywilizacji pozaziemskich

Cena 7,50 zł



nr 8/99
w kioskach
od 30.07

Temat tytułowy
Surfing pełną parą – jak efektywnie używać sieci

Tematy
Elektroniczny handel – fakty i fikcja
Urok internetowych aukcji. Ircomania

Inne
Wkładka: katalog najbardziej przydatnych stron WWW. Na CD: Macromedia Flash 4.0, Indygo Live Act

Cena 11,50 zł (1 CD-ROM)



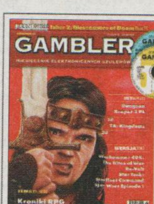
nr 8/99
w kioskach
od 27.07

Temat tytułowy
Oszczędnie za granicą – systemy pre-paid w innych krajach

Testy
Benefon iO, Motorola M3188
Sony CMD-C1

Inne
Poczta głosowa w sieci stacjonarnej
Bluetooth – połączenia bezprzewodowe
Konkurs dla czytelników

Cena 3,90 zł



nr 8/99
w kioskach
od 1.08

Temat tytułowy
Kroniki RPG – o grach i nie tylko

Tematy
Dungeon Keeper 2 PL
Total Annihilation: Kingdoms

Inne
Na CD: pełna wersja gry Ishar 2, Deus PL, dema Re-Volt, Star Wars Episode 1, Star Trek: Starfleet Command

Cena 12,90 zł (1 CD-ROM)



nr 8/99
w kioskach
od 2.08

Temat tytułowy
Gry online – rozrywka w sieci

Tematy
Wirtualny Ermitaż – multimedialne muzeum, Szpiedzy w internecie
Sklep internetowy w Javascript
eMail Station poczta Intela

Inne
Na krążku: Linux RedHat 6.0 – pełna wersja

Cena 12,90 zł (2 CD-ROM-y)



nr 8/99
w kioskach
od 30.03

Temat tytułowy
Dungeon Keeper 2

Tematy
Heavy Gear 2 – ciężka maszyneria
Outcast – strzelanina TPP
Kingpin – Life of Crime – jak zostać gangsterem

Inne
Tor Imola – gokarty i paintball

Cena 4,90 zł

Wideo na kasetach Wideo



Mortal Kombat 2 – Unicestwienie

Druga część filmu nakręconego na podstawie bijącego rekordy popularności cyklu gier komputerowych. Obraz przygodowy z pogranicza fantasy, pełen akrobacji wschodnich stylów walk.

wyk. Talisa Soto, Robin Shou, Brian Thompson **reż.** John R. Leonetti

fantasy | Dolby Stereo | PAL



Rzymskie wakacje Sabriny

Sabrina, bohaterka serialu Nastoletnia czarownica, wyjeżdża do Europy na wakacje wraz ze swym mówiącym kotem. Ma dwa tygodnie na odkrycie tajemnicy rodzinnego medalionu. Film dla miłośników serialu.

wyk. Melissa Joan Hart, Nick Bakay, Eddie Mills **reż.** Tibor Takacs

komedia | Dolby Stereo | PAL



Boogie Nights

Skandalizująca historia dziejąca się w środowisku amerykańskiego showbusinessu. Film trzykrotnie nominowany do Oskara za scenariusz i role drugoplanowe. Niezłe kreacje aktorskie.

wyk. Julianne Moore, Burt Reynolds, Mark Wahlberg **reż.** Paul Anderson

obyczajowy | Dolby Stereo | PAL



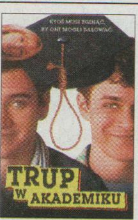
Właściwy mężczyzna

POLECA Komputer Świat WIDEO

Romantyczna historia miłosna, rozgrywająca się u progu XX wieku. Piękna młoda dziewczyna nie poddaje się woli rodziców, odrzucając kandydata na męża. Czy wybuchnie skandal?

wyk. Ines Sastre, Diego Abatantuono, Dario Cantarelli **reż.** Pupi Avati

melodramat | Dolby Stereo | PAL



Trup w akademiku

Komediowa historyjka pary studentów, którym grozi wyrzucenie z uczelni. Sprytni młodzieńcy znajdują dość radykalne wyjście z sytuacji. Typowa produkcja wideo; w sam raz na wakacje.

wyk. Tom Everett Scott, Mark-Paul Gosselaar **reż.** Alan Cohn

komedia | Dolby Stereo | PAL



Szybszy od błyskawicy

Mistrz wschodnich sztuk walki Jackie Chan, jako pracownik fabryki samochodów Mitsubishi, zostaje wciągnięty w świat nielegalnych wyścigów samochodowych, w których stawką jest śmierć.

wyk. Jackie Chan, Anita Yuen, Michael Wong **reż.** Gordon Chan

sensacyjny | Dolby Stereo | PAL

Wróg publiczny

Na kasetach wideo możemy obejrzeć doskonały film sensacyjny, w którym komputery i najnowsza technologia odgrywają pierwszoplanowe role



Fabuła, pełna nieoczekiwanych zwrotów akcji i rozwijająca się w szybkim tempie przypomina nieco inny thriller sprzed lat – Trzy dni Kondora.

Do rąk młodego waszyngtońskiego prawnika Claytona Deana (Will Smith) przypadkowo trafia tajemnicza kaseta wideo. Nagranie na niej zapisane diametralnie odmienia życie bohatera. Zostaje wyrzucony z pracy, karty kredytowe tracą ważność, żona każe mu się wyprowadzić z domu! Jakby tego było mało, włóczą się za nim agenci w ciemnych garniturach. Dean zaczyna powoli zdawać sobie sprawę, że bezwiednie wplątał się, sam nie wiedząc kiedy, w jakąś podejrzaną aferę. Jego tożsamość zostaje sfałszowana przez nieznane mu osoby za pomocą najnowszych zdobyczy techniki komputerowej.

Dean zostaje oskarżony o zbrodnię, której nie popełnił. Na szczęście pomocy udziela mu tajemniczy Brill (Gene Hackman). W filmie znajdziemy też wątki rządowej intrygi czy spisku władz, niemal jak z serialu Z Archiwum X.

Wróg publiczny to film akcji. Twórcy nie zrezygnowali jednak z pewnych ambicji. Poruszyli problem ingerencji w sferę prywatności rosnącej w miarę postępu technologii. Ukazali coraz bardziej wyrafinowane metody inwigilacji jednostki przez agencje wywiadowcze, którym rząd zapewnił dostęp do najnowszych zdobyczy techniki: satelitów, komputerów, internetu. Film sugeruje niedwuznacznie, że w świecie, w którym żyjemy, naruszenie prywatności znajduje się niemal na porządku dziennym i uzasadnia to w sposób nie budzący najmniejszych wątpliwości. Nawiązując do głośnych filmów lat siedemdziesiątych, takich jak Syndykat zbrodni czy Rozmowa, ma przy tym wszystkie zalety współczesnego thrillera, jak wartka akcja i efektowna inscenizacja.

Na uwagę zasługuje znakomita obsada, na ekranie – obok Willa Smitha – oglądamy aż trzech laureatów Oscarów (Hackman, Voight, Robards).

Szkoda tylko, że obdarzony naturalną siłą komiczną Smith nie ma w tym filmie prawie żadnej okazji, by ujawnić weselszą stronę swego aktorskiego talentu, jak w Facetach w czerni. Ale cóż, wtedy złamano by formułę technothrillera i zamiast filmu sensacyjnego powstałaby parodia.

Co Smith mówi o swej roli w filmie? – Często pracuję na komputerze lub pomagam synowi zgłębiać tajniki informatyki. Wydawało mi się więc, że znam całkiem dobrze możliwości współczesnej techniki. Dopiero wizyta w CIA, przed przystąpieniem do zdjęć, rozwiała moje złudzenia. Uświadomiłem sobie, że jedyny sposób na zachowanie prywatności to nie dzielić się z nikim swoimi myślami. I dodaje:

– Tempo przepływu informacji jest dziś zawrotne, co nie zawsze jest dobrodziejstwem. W końcu w internecie oprócz informacji o najnowszych postępach w leczeniu raka znaleźć także można opis, jak skonstruować niewielką bombę nuklearną. Trudno jednak nie zauważyć, że to właśnie przepływ informacji pozwala nam poszerzać nasze horyzonty...

Obraz wyszedł spod ręki doświadczonego filmowca Tony'ego Scotta. To młodszy brat słynnego Ridleya Scotta, twórcy Obcego. Tony reżyserował takie filmy, jak Top Gun czy Karmazynowy przypływ. Wróg publiczny to kolejny jego sukces. – Zawsze fascynował mnie motyw inwigilacji, zwłaszcza gdy prowadzi się ją za pomocą satelitów orbitujących setki kilometrów nad naszymi głowami. Każdy z nas ma dwie tożsamości: jedną prawdziwą, fizyczną, a drugą elektroniczną, podatną na wszelkiego rodzaju manipulacje. Ciągnie się za nami coś na kształt elektronicznego cienia, który zostawiamy za sobą, gdziekolwiek byśmy się ruszyli, np. korzystając z bankomatu.

Kierownika produkcji Jamesa W. Skotchdopole'a zaintrygował system FINCEN, pozwalający wykrywać kryminalistów na podstawie ich akt finansowych. System dokumentuje transakcje na całym świecie, może być użyty do lokalizowania wkładów, kont i depozytów bankowych; za jego pomocą można sporządzić profil finansowy każdego obywatela.

Ciekawe, czy w Polsce też działa?

wyk. Will Smith, Gene Hackman, Gabriel Byrne, Jon Voight, Jason Robards, Lisa Bonet
reż. Tony Scott

sensacyjny
Dolby Stereo, PAL
na kasetach od 26 sierpnia
www.imperial.com.pl



SKRZYNKA SKARG

Jak miło, gdy firmy komputerowe reagują na prośby, skargi i żale użytkowników komputerów. Szkoda tylko, że dopiero po interwencji Skrzynki.

A było tak: Czytelnik Paweł Łabowski z Oławy kupił w sklepie GlobNet we Wrocławiu modem Zoltrix z naklejką *Extra konto pocztowe gratis*. Po otwarciu pudełka Czytelnik nie znalazł żadnej informacji dotyczącej obiecanego konta pocztowego. Sprzedawca modemu rozłożył ręce. Słusznie, gdyż naklejka nie pochodziła od niego, tylko od firmy Megabajt – ogólnopolskiego dystrybutora Zoltriksa. Najbliższy Czytelnikowi, wrocławski oddział tej firmy nie był w stanie pomóc nabywcy modemu, wskazując warszawską centralę jako organ właściwy w takim wypadku. Dla Skrzynki to pierwsza oznaka bałaganu.

Kolejne próby Czytelnika zmierzające do wyjaśnienia sprawy (tym razem drogą elektroniczną) również nic nie dały. Sześć listów wysłanych pod adresem ogólnopolskiego dystrybutora info@megabajt.waw.pl nie doczekało się odpowiedzi. Widocznie e-maile utknęły gdzieś w cyberprzestrzeni – Skrzynce nie chciało się wierzyć, by taka firma jak Megabajt mogła pozwolić sobie na ignorowanie zapytań od jej klientów. Dlatego sama spytała panów z Megabajtu, o co chodzi z tym kontem. Dopiero po tym, w rozmowie telefonicznej (międzymiastowa kosztuje więcej niż list elektroniczny) rozgoryczony Paweł Łabowski uzyskał z Megabajtu adres internetowej strony, na której nabywcy modemów Zoltriksa mogą uzyskać dostęp do bezpłatnych kont. I co? Znowu klapa! Okazało się, że potrzebne jest jeszcze jakieś hasło... Ups.

W końcu Czytelnikowi hasło ujawnił z przeprosinami w imieniu firmy Sławomir Kosek z warszawskiej centrali Megabajtu (oddzwaniając do Oławy, co się chwali). Pięknie, ale... Kto zapłaci za międzymiastowe? Coś jest nie tak, żeby czekać na wyjaśnienie aż dwa miesiące. Ciekawe, ile jeszcze osób nie znalazło hasła ?



Praktyczne kontakty

Telefony, e-maile i adresy www najważniejszych firm komputerowych, telekomunikacyjnych i elektronicznych w Polsce

nazwa	miasto	telefon	hotline	e-mail	www
AB	Wrocław	(071) 3240500		sprzedaz@ab.com.pl	www.ab.com.pl
ABC Data/CHS Polska	Warszawa	(022) 6760900		info@abcdata.com.pl	www.abcdata.com.pl
Acer Computer Polska	Warszawa	(022) 6921670		info@acer.com.pl	www.acer.com.pl
Action	Warszawa	(022) 366228		actionhq@actionhq.com.pl	www.actionhq.com.pl
AGFA	Warszawa	(022) 5723940		agfadsg@agfa.com.pl	www.agfa.com.pl
Apple Computer IMC Poland, SAD Ltd.	Warszawa	(022) 6516155		sales@apple.com.pl	www.apple.com.pl
Baza	Warszawa	(022) 6519032	(022) 6519032	info@baza.com.pl	www.baza.com.pl
Cadena Systems	Swarzędz	(061) 8173022		cadena@cadena.com.pl	www.cadena.com.pl
California Computer Company	Warszawa	(022) 6680200		ccc@california.pl	www.california.pl
Canon Polska	Warszawa	(022) 8245050	(022) 8245151	canon@canon.com.pl	www.canon.com.pl
Commpol	Kraków	(012) 6337788		office@commpol.com	www.commpol.com
Compaq Computer	Warszawa	(022) 6400123		biuro@compaq.com.pl	www.compaq.com.pl
Computer 2000 Polska	Warszawa	(022) 5479200		www@c2000.com.pl	www.c2000.com.pl
ComputerLand Poland	Warszawa	(022) 5329777		info@computerland.pl	www.computerland.pl
Creative Labs	Warszawa	(022) 6465216		ewa_sitarek@creative.ie	www.soundblaster.com
Daewoo Electronics Poland	Warszawa	(022) 8347211		depol@ddc.daewoo.com.pl	www.daewoo.com.pl/ddc
Datex (Grupa)	Łódź	(042) 6564948	(042) 6564932	biuro@datex.com.pl	www.datex.com.pl
Dell	Warszawa	(022) 6061999	(022) 6061999	paula_wasowska@dell.com	www.dell.com.pl
DTK Computer Polska	Kraków	(012) 4258800		office@dtk.com.pl	www.dtk.com.pl
Era GSM	Warszawa	(022) 6996000	■ 0800602900	boa@eragsm.com.pl	www.eragsm.com.pl
Ericsson	Warszawa	(022) 6916000		info@ericsson.pl	www.ericsson.pl
FF Computers	Bielsko-Biała	(033) 8185599	(033) 8185599	office@ffcomp.com.pl	www.ffcomp.com.pl
For Ever	Warszawa	(022) 6383385		hotline@for-ever.com.pl	www.for-ever.com.pl
Format	Warszawa	(022) 6254009			www.format.com.pl
Hector SA	Warszawa	(022) 6392500		hector@hector.com.pl	www.hector.com.pl
Hewlett Packard Polska	Warszawa	(022) 6087700	(022) 5190600	www.hp.com.pl/feedbk	www.hp.com.pl
IBM Polska	Warszawa	(022) 8786777		poland@at.ibm.com	www.pl.ibm.com
Incom	Wrocław	(071) 3588000		daniel@incom.pl	www.incom.pl
Intel Poland Development Inc.	Warszawa	(022) 5708100			www.intel.pl
Inwar SA	Sieradz	(043) 8226711		info@inwar.com.pl	www.inwar.com.pl
JTT Computer	Wrocław	(071) 3475800		office@jtt.wroc.pl	www.jtt.com.pl
JVC Polska	Warszawa	(022) 6321101	(022) 6321101	jvc@ikp.atm.com.pl	www.jvc.com
KSK	Katowice	(032) 2516959		ksk@ksk.com.pl	www.ksk.com.pl
Karen Notebook	Warszawa	(022) 8739999		karen@karen.com.pl	www.karen.com.pl
LG Electronics	Warszawa	(022) 6061450		polak@lge.pl	www.lge.pl
Megabajt	Warszawa	(022) 6331199		info@megabajt.waw.pl	www.megabajt.waw.pl
Microsoft	Warszawa	(022) 8659933	(022) 8659966		www.microsoft.com/poland
Motorola	Warszawa	(022) 6060450		motpol1@email.mot.com	www.motorola.com.pl
MSD	Gdańsk	(058) 5525252		msd@msd.com.pl	www.msd.com.pl
NEC	Kraków	(012) 4221820		biuro@nec.pl	www.nec.com.pl
Nokia Polska	Warszawa	(022) 8218210		katarzyna.kluk@ntc.nokia.com	www.nokia.com.pl
Novell Polska	Warszawa	(022) 6202921	■ 0800226685	warsaw_reception@novell.com	www.novell.com.pl
NTT System	Warszawa	(022) 6100095		ntt@saxon.pip.com.pl	www.ntt.com.pl
Oki Systems (Polska)	Warszawa	(022) 6562803	■ 0800120066	oki_pl@medianet.com.pl	www.oki.com
Optimus SA	Nowy Sącz	(018) 4440500	■ 0800130066	mmacias@optimus.pl	www.optimus.com.pl
Panasonic Polska	Warszawa	(022) 6306101		pps@panasonic.com.pl	www.panasonic.com.pl
Philips Polska	Warszawa	(022) 6286070	(022) 6570657		www.philips.com
Plus GSM	Warszawa	(022) 6071601	■ 0800601601	plusgsm.info@polkomtel.com.pl	www.plusgsm.pl
Printmark Polska	Wrocław	(071) 3425505	(071) 3429251	info@lexmark.com.pl	www.lexmark.com.pl
Prokom Software	Gdynia	(058) 6286666	■ 0800150030	prokom.gdynia@prokom.pl	www.prokom.pl
PTK Centertel	Warszawa	(022) 6561444	■ 0800123456	info@www.centertel.pl	www.centertel.pl
Samsung Electronics Polska	Warszawa	(022) 6084400		office@samsung.com.pl	www.samsung.com.pl
Scientific	Warszawa	(022) 6448558	(022) 6448558	sales@scientific.com.pl	www.scientific.com.pl
Siemens	Warszawa	(022) 8709700		icp@waw2.siemens.pl	www.siemens.pl
Softpoint	Warszawa	(022) 6359819		sales@softpoint.com.pl	www.softpoint.com.pl
Sony Poland	Warszawa	(022) 8787001	(022) 8787001	tadeusz.zaczkowski@ccmail.eu.sony.co.jp	www.sony.com.pl
System 3000	Kraków	(012) 4154914		office@system3000.com.pl	www.system3000.com.pl
TCH Components	Warszawa	(022) 8682225		info@tch.com.pl	www.tch.com.pl
Tornado	Warszawa	(022) 8512401		tornado@tornado.com.pl	www.tornado.com.pl
TP SA	Warszawa	(022) 6571111	■ 0800120800	gawron@zarzad.tpsa.pl	www.tpsa.pl
TTS Company	Warszawa	(022) 8433855	(022) 8433855	tts@tts.com.pl	www.tts.com.pl
Veracomp	Kraków	(012) 4111044		veracomp@veracomp.com.pl	www.veracomp.com.pl
Vobis Microcomputer	Lubieszyn	(091) 3118466		hotline@vobis.pl	www.vobis.pl
Xerox Polska	Warszawa	(022) 6465259	(022) 6512651	channels@pol.xerox.com	www.xerox.com
Young Digital Poland	Gdańsk	(058) 3494444		ydpmm@ydp.com.pl	www.ydp.com.pl

■ – oznacza, że numer jest bezpłatny



Komputerowe niedyskrecje

1. Mój pierwszy raz
Przy okazji przygotowań do serialu Ekstradycja 3; wcześniej traktowałam to jako coś podobnego do maszyny do pisania.



Jolanta Fraszyńska aktorka

2. Do czego używam komputera?
Raczej nie używam; mam trochę lęk przed maszyną – tak jak z samochodem – też kiedyś wydawało mi się, że nie opanuję sprzęgła i biegów.

3. Czy umiem się posługiwać komputerem?
Powinnam się z nim bliżej zapoznać. Na razie podglądam córkę, która dostała peceta na pierwszą komunię.

4. Co komputer mógłby robić za mnie?
Raczej nic, bo jestem samodzielna i nikomu nie ufam tak jak sobie, nawet dom sprzątać lubię sama.

5. Przygoda z komputerem
Nie miałam raczej żadnych.

Fot. PAT

Dowcipy z internetu



Idzie chłopak przez las i słyszy głos żaby dobiegający z trawy:
– Jestem zaklętą księżniczką. Odczarujesz mnie, jeżeli mnie pocałujesz.
Chłopak uśmiechnął się, schował żabę do kieszeni i poszedł dalej. Żabka zrozpaczona straciła nadzieję na zdjęcie klątwy i pyta go:
– Słuchaj, czemu ty taki dziwny jesteś? Mógłbyś przez rok robić ze mną, co zechcesz, a ty nic... Chłopak wyjął żabkę i mówi: – Jestem informatykiem, na dziewczyny nie mam czasu. Ale gadająca żaba to fajna rzecz.

* * *

Linie Lotnicze AMIGA
Terminal lotniskowy jest ładny i kolorowy, z przyjacielskimi i miłymi stewardesami, z łatwym dostępem do samolotów i bezproblemowym startem. Dla bardziej wymagających podróżników: mogą podróżować w wielu samolotach i odwiedzić wiele miejsc w tym samym czasie. Podczas tych licznych podróży pasażer może skorzystać z lotów na liniach MAC-a, DOS-u, UNIX-a czy też WINDOWS-ów.

* * *

Linie Lotnicze DOS
Sytuacja wygląda tak: Wszyscy pchają samolot, aż ten wzbije się w powietrze i zacznie szybować. Następnie wskakują do niego i przez moment szybują wraz z nim, dopóki ten nie uderzy w ziemię. Potem od początku pchają i szybują itd.

* * *

Linie Lotnicze MAC
Wszyscy na lotnisku, a więc stewardesy, kapitanowie samolotów, bagażowi i urzędnicy wyglądają tak samo, zachowują się tak samo i mówią w ten sam sposób. Zawsze, gdy o coś zapytasz, otrzymujesz odpowiedź, że nie musisz tego wiedzieć, nie chcesz tego wiedzieć i że wszystko będzie zrobione bez twojej wiedzy – słowem – nie wtrącaj się.

Drodzy Czytelnicy, czekamy na Wasze dowcipy o komputerach, chętnie je w tym miejscu wydrukujemy



Rys. MACIEJ MICHALSKI

Sprawdź...

Lista terminów technicznych użytych w tym numerze Komputer ŚWIATA

Termin techniczny — Strona, na której znajdziemy poszukiwany termin

Bank danych 54 12

Numer, pod którym poszukiwany termin jest objaśniony w rubryce Co to właściwie jest...

Termin techniczny	Strona	Nr hasła	Termin techniczny	Strona	Nr hasła
1,4 MB	29	11	modem	77	07
adres e-mail	49	13	multimedialny	36	12
adres internetowy	29	08	nagrywarka CD-RW	77	06
AGP	64	06	napęd CD-ROM	73	05
akcelerator 3D	56	06	napęd DVD-ROM	64	01
Aktywny pulpit	39	11	odsyłacz	47	10
alarm wibracyjny	62	03	OEM	54	18
aplikacja	38	02	orczyk	56	04
archiwum wielowolumenowe	29	13	OSR 2	39	07
archiwum	28	04	pamięć operacyjna, RAM	73	03
as powietrzny	56	01	pamięć RAM	34	05
Autofire	17	05	pamięć RAM	76	02
automat perkusyjny	54	16	pasek narzędzi	11	19
automatyczne uruchamianie	35	11	pasek zadań	41	19
bajt	10	12	plik	09	06
bajt	46	03	plug-in	49	16
baza danych	34	02	płyta główna	73	01
box, retail	54	17	podpórka pod nadgarstek	17	06
bps	77	08	polifonia	53	09
cyber...	46	04	port MIDI	52	05
czcionka	09	09	procesor graficzny	64	05
częstotliwość taktowania	64	03	procesor	73	02
deinstalacja	35	09	program kompresujący	28	01
dekoder	64	02	przeglądarka stron WWW	29	07
dekompresja	28	03	przeglądarki stron WWW (browsery)	39	09
dokument	08	02	przepustnica	16	03
drążek sterowniczy	16	01	przepustnica	56	05
drukarka atramentowa	08	01	przycisk Fire	16	02
dysk twardy	35	08	pulpit	11	15
dyskietka	29	12	reverb, chorus	54	13
dżojstik	52	04	rozdzielczość obrazu	56	07
edycja	08	04	rozdzielczość	36	15
edytor tekstu	11	17	rozdzielczość	49	14
efekt dźwiękowy	53	11	rozmiar pliku	10	11
e-mail	36	13	rozszerzenie pliku	29	10
FAT32	38	05	sekwencer	54	15
formularz	36	14	shareware	28	05
GM	53	06	shareware	52	02
GPRS	62	01	sieć	46	07
GS	53	07	skaner	77	05
HTML	49	17	skrót	10	14
ikona	41	20	skrót	41	18
instalacja	35	06	stacja bazowa	62	02
internet	34	03	standard kodowania polskich znaków	47	11
internet	39	08	sterownik	40	15
internet	46	05	strona WWW	34	01
ISO 8859-2	47	12	strona WWW	46	06
justyfikacja	12	22	styl	11	18
kanał internetowy, kanał informacyjny	40	12	syntezator	54	14
karta dźwiękowa, karta muzyczna	52	01	system operacyjny	38	01
karta	73	06	system plików	39	06
katalog, folder	41	21	ściąganie	29	09
kilobajt, kB	49	15	tor syntezy	54	12
kody strefy	64	07	TrueType	10	10
kombinacja klawiszy	09	08	tryb pełnoekranowy	10	13
kompresja	28	02	typ procesora	76	01
kopia bezpieczeństwa	35	10	układ strony	12	21
korkociąg	56	02	urządzenia MIDI	52	03
kursor	12	20	urządzenie peryferyjne	40	16
laptop, notebook	76	04	witryna (internetowa)	29	06
linia dzierżawiona	62	04	witryna (internetowa)	40	13
linijka	12	23	witryna (internetowa)	47	08
megabajt, MB	34	04	wolant	56	03
megabajt, MB	38	04	wyszukiwarka	47	09
megaherc, MHz	64	04	XG	53	08
menu kontekstowe	40	17	zakładka	08	03
menu startowe	11	16	zakładka	40	14
menu	09	05	zaznaczanie	09	07
minidrążek sterowniczy (Hat)	17	04	zestaw perkusyjny	53	10

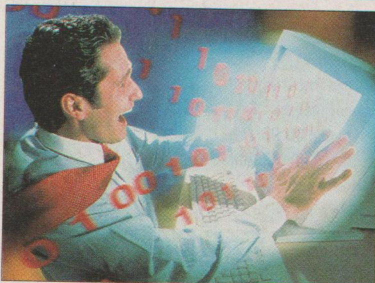
Numer 18/99

W następnym numerze:

za dwa tygodnie w środę 25 sierpnia

Temat z okładki

Excel 97



Znów 30 superwskazówek

W tym numerze zaprezentowaliśmy 30 superwskazówek dotyczących Worda. Za dwa tygodnie Komputer ŚWIAT przygotuje 30 trików dla użytkowników Excela i pokaże, jak korzystać z jego różnych pomocnych funkcji. Z nami nie trzeba się bać tabel i arkuszy kalkulacyjnych!

Test sprzętu

Monitory 17-calowe



Wygodne monitory

Lubimy wygodne ubrania i dobre samochody. Może przyszła pora poznać zalety monitorów 17-calowych? Czy większe zawsze znaczy lepsze? Czy oprócz zalet duże monitory mają istotne wady? Odpowiedź będzie można znaleźć w następnym numerze Komputer ŚWIATA

Online

Tworzymy strony WWW

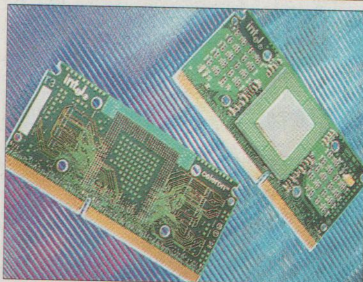


Strony domowe

Światowa sieć dobrodziejstwem dla domatorów? Tak! Dzięki niej można nie tylko nawiązać kontakt z mieszkańcami całego świata, nie wychodząc z domu. Można także dać się poznać całemu światu. Jak? Wystarczy wśród licznych stron WWW umieścić – własną, domową

Dla ambitnych

Procesory



Trudny wybór

Procesorów na rynku jest wiele. Są lepsze i gorsze. Są takie, które poleca się komputerowym graczom, inne znów bardziej nadają się dla pracusiów korzystających głównie z Worda i Excela. Procesory różnią się też cenami. Komputer ŚWIAT pomoże wybrać ten właściwy

Gry

Kody do gier



Oszustwa

Oszustwa czy po prostu ułatwienia? Błędy programistów czy dodatkowe atrakcje dla wtajemniczonych graczy? Kody do gier są tym wszystkim po trochu i na pewno grający bardzo się nimi interesują. Komputer ŚWIAT podpowie, gdzie ich szukać i jak z nich korzystać

Nasze tematy mogą ulec pewnym zmianom pod presją aktualnych wydarzeń

Nasz zespół

Komputer ŚWIAT


Wiesław Małecki


Mariusz Ziomecki

szefowie zespołu redakcyjnego


Andrzej Dziurdzikowski
sekretarz redakcji


Agnieszka Al-Jawahiri
z-ca sekretarza redakcji


Łukasz Czekajewski
szef software


Wiesław Buszman
szef hardware


Piotr Kwiatkowski
redaktor hardware


Jacek Trojański
szef telekomunikacji


Tomasz Kozłowski
redaktor hardware


Piotr Ceregra
redaktor software


Tomasz Przyjemski
redaktor software


Piotr Durski
reporter


Paweł Szpecht
redaktor nowości


Marcin Mazur
logistyka


Bogusław Mazur
szef studia DTP


Igor Majorkiewicz
redaktor graficzny


Katarzyna Ochelska
redaktor graficzny


Marcin Góral
redaktor techniczny


Magdalena Stopka
fotoedytor


Katarzyna Tez
sekretariat

Współpracownicy: Ziemowit Buchalski, Bartłomiej Dramczyk (online), Paweł Gromada (fotograf), Przemysław Kańtoch, Grzegorz Kordas (gry), Marcin Krupski, Maria Lipszyc (korekta), Marcin Lis, Agnieszka Marchlewska, Marcin Misaczek (tłumaczenia), S. Pawel (rysownik), Iwona Wiśniewska (tłumaczenia)

Adres Redakcji: Komputer ŚWIAT, Axel Springer Polska Sp. z o.o., 02-222 Warszawa, Aleje Jerozolimskie 181 (Ochota Office Park). Telefony: **sekretariat:** (022) 608 40 50; **faks:** 608 40 77; **sekretarz redakcji:** 608 40 73; **szef działu software:** 608 42 24; **szef działu hardware:** 608 40 82; **red. online:** 608 42 19; **studio graficzne:** 608 40 43

E-mail: redakcja@komputerswiat.pl
Adres WWW: www.komputerswiat.pl
Wakacyjny konkurs: konkurs@komputerswiat.pl
Najniższe ceny w kraju: oferty dystrybutorów (do 10 pozycji) prosimy nadsyłać faksem pod numer (022) 608 40 77

Listy do redakcji, pytania do specjalistów prosimy kierować pod adresem redakcji lub pod redakcyjny numer faksu, podane wyżej

Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych, zastrzega sobie prawo redagowania nadesłanych tekstów, nie odpowiada za treść zamieszczanych reklam i ogłoszeń

Prenumerata: Poczta Polska, RUCH

Wydawca: Axel Springer Polska Sp. z o.o. członek Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców i Związku Kontroli Dystrybucji Prasy
Adres: 02-222 Warszawa, Aleje Jerozolimskie 181 – Ochota Office Park, Recepcja tel. 608 40 00, Sekretariat Prezesa tel. 608 41 00

Prezes Wydawnictwa: Wiesław Podkański. **Dyrektor Generalny:** Robert Sandmann. **Dział Reklamy:** Guenter Schaefer, tel. 608 40 11. **Dział Promocji:** Kinga Dubicka-Chmielewska, tel. 608 40 57. **Dział Kolportażu:** Dariusz Piekarski, tel. 608 40 01. **Produkcja:** Elżbieta Garncarczyk, tel. 608 41 44. **Dział Imprez Specjalnych:** Marzena Daszkiewicz, tel. 608 41 02. **Księgowość:** Janusz Bąk, tel. 608 40 30. **Przygotowalnia:** Amos Poland, tel. 663 78 02. **Druk:** PPW UNIPROM SA Warszawa, ul. Mińska 69, tel. 810 49 57, faks 810 57 06

NAKŁAD KONTROLOWANY
ZWIĄZEK KONTROLI DYSTRYBUCJI PRASY

Fot. Bulls, Piękna, Konkret